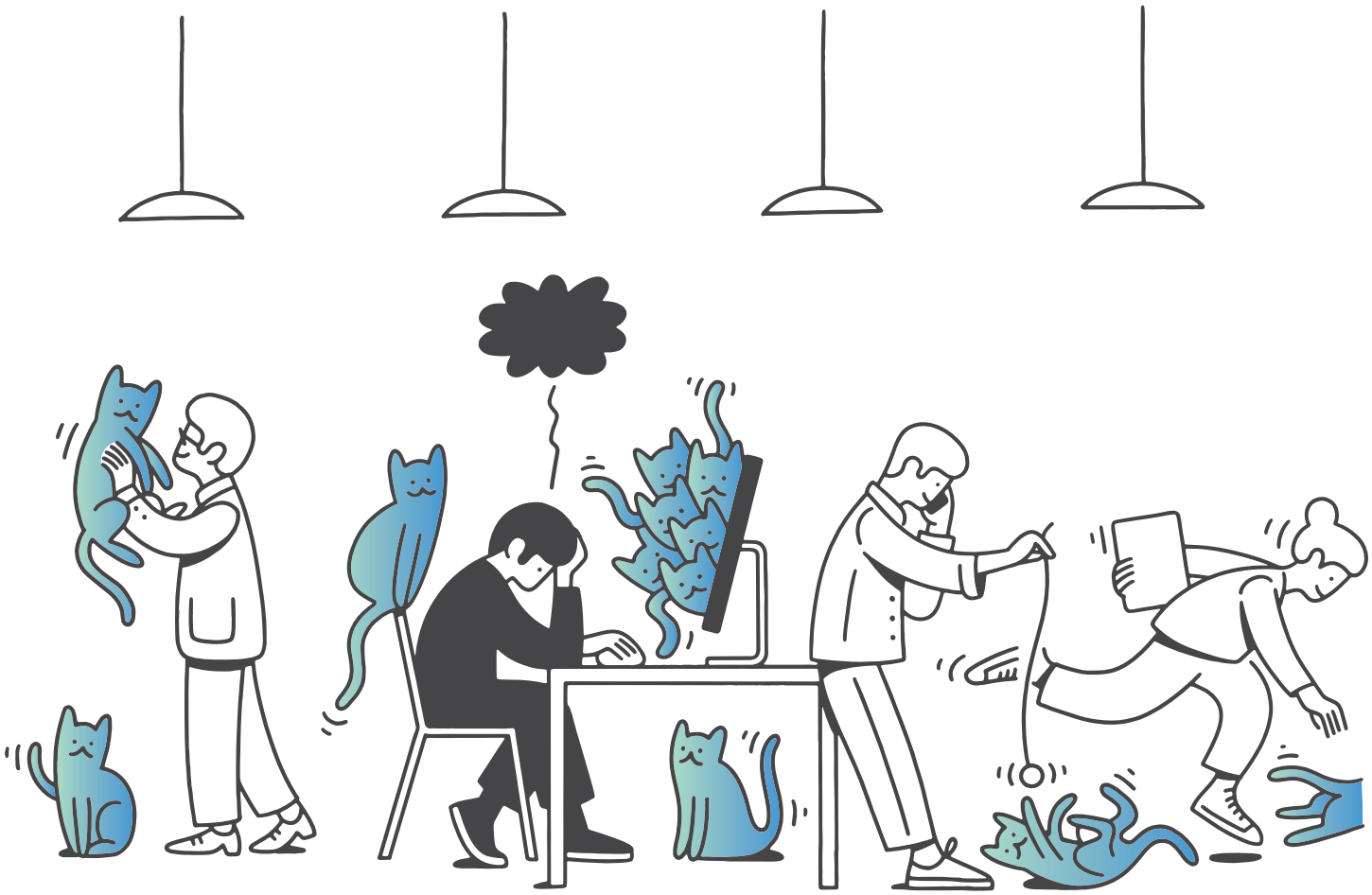
CD-ACTION

NR 04/2022 (332)
CENA: **34,50** ZŁ
W TYM 8% VAT

DIABLO IMMORTAL
BOOMER SHOOTERY
POSTAL: BRAIN DAMAGED
LEGO GWIEZDNE WOJNY: SAGA SKYWALKERÓW
THE QUARRY

GRY NIEZALEŻNE
CYBERPUNKOWE MIASTA
HEROES III: JAK GRAĆ ONLINE
POLSKI GAMEDEV
SILENT HILL
KLAWIATURY I MYSZKI
TECHNOLOGIA MICROLED

ISSN 1426-2916 INDEX 334561
9 771426 291204 04



marzyłeś o pracy w tej firmie. a teraz ta firma realizuje projekt o kotach. i ty też. chociaż nie cierpisz kotów.

dlatego na https://theprotocol.it dbamy by oferty, które u nas znajdziesz były konkretne i dokładne - tak dokładne, byś wiedział w jakim projekcie będziesz pracował. I że nie będą to koty.

znajdź pracę w zasobach

theprotocol.it

Gracz duży, gracz mały

Nie wszyscy zdążyli się zorientować (nie sprawdzajcie mediów spoza branży), ale gry już dawno przestały być rozrywką zarezerwowaną dla młodzieniaszków. Szokujące, prawda? Z tego też powodu w ogóle odbywa się ta interakcja – to znaczy Wy czytacie słowa, które piszę ja. Wiemy z różnych badań i ankiet, że przeciętnemu czytelnikowi CD-Action bliżej wiekiem na przykład do mnie niż do kojarzonego niegdyś z grami nastolatka. Ba, nawet statystyki kanału CD-Action na YouTubie pokazują, że zaledwie 1,4% naszych widzów to osoby niepełnoletnie.

Tak jak w przypadku poprzednich numerów za stworzenie trzeciego wydania Retro odpowiedzialny jest Smuggler. Już w sprzedaży! Retro, nie Smuggler.

Prawda (nieszczególnie odkrywcza) jest taka, że dzisiaj w gry wideo grają przedstawiciele wszystkich grup wiekowych i społecznych. Z różną intensywnością, rzecz jasna, i zgodnie z odmiennymi preferencjami. Co prawda zawsze staraliśmy się trafiać naszym głównym medium do jak najszerszego grona odbiorców, ale nie ma co zaklinać rzeczywistości – przeciętny jedenastolatek nie czytałby papierowego CD-Action. Nieprzeciętny pewnie tak, ale wiecie, o co mi chodzi.

Z tego powodu powstało kiedyś **CD-Action Retro** – bo są wśród graczy ludzie obcujący z tą formą rozrywki od dwudziestu, trzydziestu czy czterdziestu lat. No i młodsi, którzy rozumieją, jak wiele można się o grach nauczyć, analizując klasykę.

Kilka lat temu wyszły dwa numery Retro, ale trzeci z różnych względów już się nie ukazał. Dzisiaj Retro wraca – i jeżeli Wasze zainteresowanie będzie wystarczająco duże, nie skończy się na trylogii. Posiadacze prenumeraty premium otrzymali magazyn z tym numerem CD-Action – wszyscy inni mogą go kupić między innymi za pośrednictwem strony **sklep.cdaction.pl**.

Nie pisałbym tak długiego wstępu o różnych grupach odbiorców, gdyby nie jeszcze jeden powód. Wielu

CD-ACTION family

z Was ma rodziny – to też wiemy z badań i ankiet! – a jako gracze jesteście, co oczywiste, szczególnie świadomi tego, jakie treści w grach się pojawiają. Czy każdy materiał o grach opublikowany w internecie – czy to pisany, czy nagrywany – nadaje się dla kilkulatka? Niekoniecznie. W takim razie skąd można mieć pewność, jak dobierać treści odpowiednio do wieku, wrażliwości i preferencji dziecka? Niedługo z pomocą w tym przychodzić będzie **CD-Action Family** – nasz nowy internetowy projekt skierowany właśnie do rodzin. Szczegółów wypatrujcie na cdaction.pl.

No dobrze, ale rozgadałem się, a tu jeszcze trzeba coś o numerze powiedzieć! Dział Gramy został urozmaicony – co zresztą zajawiałem w poprzednim wstępniaku. Do serca wzięliśmy sobie też przeróżne rady i konstruktywne opinie, za które dziękuję. Jak pewnie zauważycie, porównując oba wydania kwartalne, nowy kształt CD-Action nie był i nie jest ostateczny.

Co się zaś tyczy samej treści: nie będę Wam pisać, od czego polecam zacząć zapoznawanie się z tym numerem (i dlaczego akurat od wywiadu z Joshem Sawyerem), bo na następnych dwóch stronach macie kilka takich polecanek. Dodam tylko na koniec, że jestem dumny z naszych autorek i autorów, bo wspólnymi siłami dostarczyli nam wszystkim kawał dobrej lektury. Czytajmy więc!

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Dawid „spikain" Bojarski

SPIS TREŚCI

INTRO

NiE3 006
Starfield 014
Pod ostrzałem 020

GRAMY

Inwazja boomer shooterów 022
Postal: Brain Damaged 030
The Centennial Case: A Shijima Story 036
Roller Champions 038
The Quarry 040
Lego Gwiezdne Wojny: Saga Skywalkerów 044
Vampire: The Masquerade – Bloodhunt i Swansong 048
Diablo Immortal 052
King Arthur: Knight's Tale 056
Świeże, dobre, niezależne 060

PUBLICYSTYKA

Księga bolesnych wspomnień z Cichego Wzgórza 066
Kochamy je nienawidzić. Cyberpunkowe światy w grach 070
Oddajcie mi moją samotność 076
Legenda rewolweru. Elegancka broń na barbarzyńskie czasy 082
Felieton: Niespokojny sen o wyborach 088
Felieton: Nie kupuję już flagowców 089
Po-Po Power-Up! 090
Gry łączą, nie alienują. Rozmawiamy z Marcinem Gortatem 092
Felieton: Jedzenie, toaleta, spanko 094
Między grą a filmem. Wywiad z Davidem Cage'em 096
Muzeum Zabawy: Tazo 100
Muzeum Zabawy: Kolejka PIKO 103

CD-ACTION

Redakcja CD-Action
ul. Ksawerego Liskego 7
50-345 Wrocław
KONTAKT: facebook.com/cdaction
REKLAMACJE: reklamacje@cdaction.pl

REDAKTOR NACZELNY: Dawid Bojarski
ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO: Daniel Bartosik
ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Krzysztof Freudenberger, Jakub Gańko, Grzegorz Karaś, Tomasz Lubczyński, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel, Witold Tłuchowski
WSPÓŁPRACOWNICY: Dawid Biel, Adam Chabiński, Rafał Fluderski, Maciej Jakubski, Arkadiusz Kamiński, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Bartłomiej Kluska, Tatiana Kowalczyk, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Maciej Kuc, Michał Kuszewski, Marcin Kwiecień, Marek Lenc, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Joanna Pamięta-Borkowska, Izabela Pogiernicka, Hubert Pomykała, Paweł Pustuła, Paweł Raban, Marcin Serkies, Tymon Smektała, Jacek Smoliński, Smuggler, Kuba Stolarz, Michał Szwed, Mateusz Witczak
KOREKTOR: Patryk Wypchło

Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

GTEM SA ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
OPRACOWANIE GRAFICZNE: Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Roman Nowacki, Michał Wolski

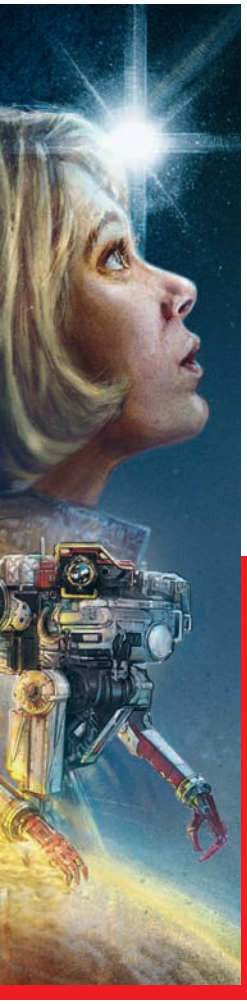
youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE

twitter.com/cdaction

NA TWITTERZE TEŻ JESTEŚMY

DOŁĄCZ DO NASZEJ SPOŁECZNOŚCI NA DISCORDZIE!



Porozmawiajmy o architekturze cyberpunkowych miast.

070

146

Tym razem w Megateście przyglądamy się myszom i klawiaturom dla graczy.

052

Nie zespoilujemy, co Krigor sądzi o nowym Diablo, ale jego tekst zaczyna się od „Dał sobie spokój: Krigor".

106

Rozmawiamy z Joshem Sawyerem (Icewind Dale, Fallout: New Vegas) o jego nowej grze: Pentiment.

Nie każda gra musi być olbrzymia.
Josh Sawyer opowiada o Pentimencie 106
Gametelmeni 109
HotA, topka i ogórki,
czyli jak grać w Heroes III w sieci 110
Comic Sans 114
Wkurzający Bob... i jego upierdliwi przyjaciele 120
Polskie specjalności 126
Magazyn Kulturalny 136

TECHNOLOGIE
Technologia microLED 142

MEGATEST
Klawiatury i myszki dla graczy 146

TESTY
Słuchawki Corsair HS55 Surround 152
Słuchawki Razer Barracuda 152
Laptop Asus Zenbook 14X OLED 153

ENDGAME
Action Redaction 154
Szpile: Przegląd kwartału 160

gamingtech esportsmedia

WYDAWCA: Gaming Tech Esports Media SA
BIURO REKLAMY: Lidia Ukleja, tel. 604 297 040
lidia.ukleja@cdaction.pl

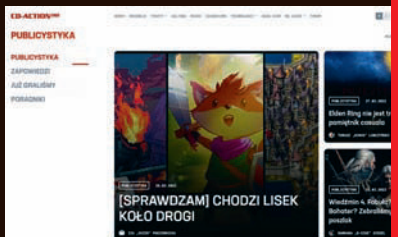
SKLEP.CDACTION.PL

ZAMÓWISZ TU PRENUMERATĘ, KUPISZ GADŻETY I BĘDZIESZ NA BIEŻĄCO Z NOWOŚCIAMI, JAKIE WPROWADZA DO SPRZEDAŻY NASZE WYDAWNICTWO.

NASZA STRONA CAŁY CZAS SIĘ ROZWIJA!

ALE JUŻ TERAZ NA NOWYM, PRZEBUDOWANYM CDACTION.PL ZNAJDZIESZ ŚWIEŻE NEWSY I RECENZJE, ZAPOWIEDZI GIER, PUBLICYSTYKĘ, GAMEWALKERY, TESTY SPRZĘTU, COTYGODNIOWE SZPILE... I WIĘCEJ!

CDACTION.PL



Routine

PC, XSX | HORROR | LUNAR SOFTWARE | DATA NIEZNANA

ISTNIEJE szansa, że Routine tym razem nie wyparuje. Tegoroczne NiE3 obfitowało w horrory science fiction, więc był to również idealny moment na powrót z zaświatów tej zapowiedzianej jeszcze w 2012 gry. Twórcy nie byli zadowoleni z wcześniejszych efektów, dlatego rozpoczęli współpracę z Raw Fury, szwedzkim wydawcą, zdobyli środki finansowe i zrestartowali produkcję. W Routine zwiedzimy porzuconą bazę na Księżycu. Klimat jest tu niezwykle gęsty, udźwiękowienie jeży włosy na głowie, a dodatkowo **w prace zamieszany jest Mick Gordon, twórca muzyki do nowożytnego Dooma czy Wolfensteina**. Jasny gwint. ***[Bolesław]***

Marvel's Midnight Suns

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | TAKTYCZNA, KARCIANKA | FIRAXIS GAMES | 7 PAŹDZIERNIKA 2022

FIRAXIS kolejny raz potwierdziło, że Midnight Suns nie będzie miało wiele wspólnego z XCOM-ami, a pod różnymi względami okaże się wręcz ich przeciwieństwem – superbohaterowie nie muszą trząść portkami przed byle chłystkami i modlić się o przetrwanie kolejnej tury. Tutaj to oni stanowią postrach okolicy, co nie znaczy, że zamierzają się obijać. Walka, choć wciąż turowa, ma się opierać na... kartach. Zacząłbym marudzić, ale ponieważ **w ekipie gracza zameldują się Spider-Man i Venom**, tym razem sobie daruję. Pozrzędzę w październiku, jak dostanę już grę do łapek. ***[Cursian]***

DIABLO IV

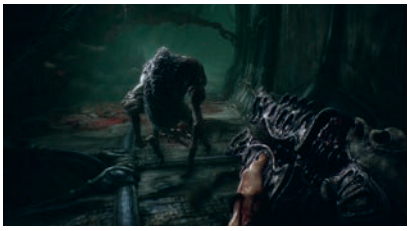
PC, PS5, PS4, XSX, XBO | HACK'N'SLASH | BLIZZARD ENTERTAINMENT | 2023

NIE MAM pojęcia, czy to kwestia podświadomego przeniesienia kaca po Immortalu na całą markę, czy też najnowszy zwiastun „czwórki" faktycznie wyglądał wyjątkowo nędznie. Blizzard, który przyzwyczaił nas przecież do rewelacyjnych animacji, dał w nim po oczach niskiej jakości tłami i nudnawą reżyserią. Cóż, najważniejsze, że **kolejną grywalną klasą będą nekromanci**. Ponadto pochwalono się, że w otwartym świecie – bo taki tym razem zwiedzimy – ukryto całą masę atrakcji. Trafimy do niemal 150 unikalnych lokacji, a ich oczyszczenie zostanie niekiedy dodatkowo nagrodzone choćby odblokowaniem nowego lochu czy miasteczka. Nie zabraknie również miejsca dla wydarzeń pod otwartym niebem, w tym dla tzw. world bossów. Esteci ucieszą się z kolei z bogatego edytora postaci, wypierając fakt, że przez większość czasu będą oglądali tylko czubek głowy swojego bohatera. Blizzard potwierdził także cross-play pomiędzy PC i Xboksem – o PlayStation żadna wzmianka się w tym kontekście nie pojawiła, ale prezentacja gry stanowiła część konferencji Microsoftu. Aha – i faktycznie jest jakby mroczniej. ***[Cursian]***

The Lord of the Rings: Return to Moria

PC | SURVIVAL, CRAFTING | FREE RANGE GAMES | WIOSNA 2023

JAK WIADOMO, krasnoludy mają dwie pasje: stylizowanie bród i eksplorowanie kopalni. Temu drugiemu zajęciu poświęcimy się w Return to Moria – grze survivalowo-craftingowej, która przeniesie nas do cudownego świata wykreowanego przez J.R.R. Tolkiena. W pojedynkę lub w towarzystwie innych brodaczy **będziemy przeszukiwać opuszczoną kopalnię Khazad-dûm**, wydobywać rudy, odnajdywać artefakty, produkować broń i zbroje, a nawet kopać tak głęboko, by obudzić coś prawdziwie strasznego. A zatem nie zwlekaj. „Powiedz przyjacielu i wejdź". ***[DaeL]***



Scorn

PC, XSX | HORROR, AKCJA | EBB SOFTWARE | 21 PAŹDZIERNIKA 2022

GRUPKA zapaleńców zaszytych gdzieś w stolicy Serbii nie dała za wygraną. Po ośmiu latach prac przed nimi w końcu ostatnia prosta. Scorn to biopunkowy horror, w którym nie pada ani jedno zdanie. Eksplorujemy enigmatyczny i obrzydliwy obcy świat, gdzie stal przenika się z ciałem. Zaznajomieni z twórczością **Hansa Rudolfa Gigera czy Zdzisława Beksińskiego – prace obu autorów stanowiły dla studia główną inspirację** – poczują się tu jak w (przerażającym) domu. Gra doczekała się kolejnej, miejmy nadzieję ostatecznej, daty premiery. A trafi od razu do Game Passa. ***[Bolesław]***

Aliens: Dark Descent

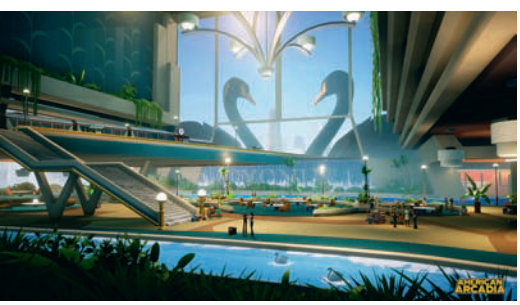
PC, PS5, PS4, XSX, XBO | TAKTYCZNA, AKCJA | TINDALOS INTERACTIVE | 2023

KORPORACJA Weyland-Yutani zdecydowanie płaci nam za mało. Po raz kolejny musimy sprzątać po eksperymentach, które wymknęły się spod kontroli. Na czele oddziału marines wybierzemy się do kompleksu wzniesionego na księżycu Lethe, gdzie zajmiemy się rozbudowywaniem bazy, tworzeniem nowych przyczółków i odbijaniem miejsc zajętych przez ksenomorfy oraz inne nieciekawe formy życia. Tym razem własnoręcznie jednak nie postrzelamy, zamiast tego skupimy się na dowodzeniu czteroosobowym oddziałem. Dróg do zwycięstwa będzie równie wiele, co możliwości rozwoju naszych podopiecznych. Tylko śmierć okaże się jedna – ostateczna. ***[Ranafe]***

American Arcadia

PC, KONSOLE | PLATFORMOWA, PRZYGODOWA | OUT OF THE BLUE GAMES | DATA NIEZNANA

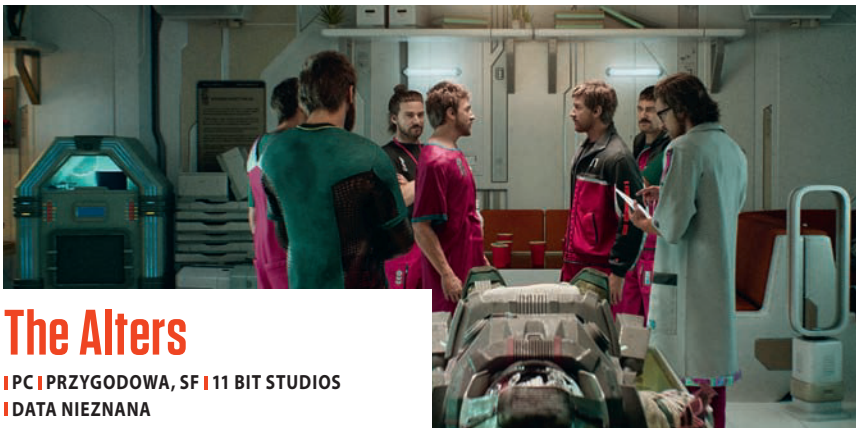
WITAJCIE w Arcadii! Retrofuturystycznej metropolii wzorowanej na estetyce lat 70. Tutaj mieszkańcy wiodą komfortowe życie nieświadomi, że każdy ich ruch jest transmitowany w globalnym reality show. Tak, szykuje się nam **growa wersja „Truman Show"**. Co więcej, w tej pozornej utopii spadek popularności oznacza śmierć. Prowadząc dwie postacie – jedną w widoku 2,5D, drugą w 3D – gracz musi odkryć całą prawdę o Arcadii i uciec z miasta. Twórcy zapowiadają elementy platformowe pełne akcji, pościgi, skradanie się, łamigłówki i hakowanie. ***[Karol Wilczek]***



FORZA MOTORSPORT

PC, XSX | WYŚCIGI | TURN 10 STUDIOS | WIOSNA 2023

MICROSOFT lubi bawić się uczuciami graczy – po fikuśnym nazewnictwie swoich konsol przyszła pora na Forzę Motorsport bez numerka w tytule. Rozpoczynająca nowy rozdział w historii serii ścigałka ma wyglądać lepiej niż prawdziwe życie, a według twórców **wierność symulacji fizyki wzrośnie 48-krotnie**. Jako miłośnik symulatorów z zadowoleniem przyjmuję informację o możliwości zarządzania paliwem i oponami. Fantastyczną wieścią jest też wykorzystanie fotogrametrii do wiernego odtworzenia prawdziwych torów wyścigowych – aż po najdrobniejszy wybój. Lakier pojazdów ma się mienić dzięki magii ray tracingu (zapewne docenianego głównie w powtórkach), dynamicznym warunkom pogodowym oraz cyklowi dobowemu, a uszkodzenia wyścigówek zaczną się już od widocznych pojedynczych rysek. Rozpływam się, wymieniając te wszystkie wodotryski, ale zanim skąpani w deszczu efektów cząsteczkowych zderzymy się z rzeczywistością, musimy wytrzymać do wiosny. ***[Davy]***



The Alters

PC | PRZYGODOWA, SF | 11 BIT STUDIOS | DATA NIEZNANA

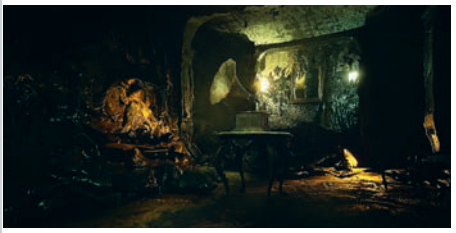
NIE JESTEM wielką fanką This War of Mine, jednak Frostpunka uważam za niesamowitego – niezależnie od osobistych preferencji trzeba przyznać, że wszystko, co wyjdzie spod ręki 11 bit studios, zyskuje światowy rozgłos. Producenci właśnie biorą się za kolejny gatunek, trójwymiarową przygodówkę ze znaczącymi wyborami, i mam co do tego bardzo dobre przeczucie, bo zwiastun wbił mnie w fotel. Tworzenie tytułowych alternatywnych wersji bohatera przedstawiono w sposób niepokojący, dodatkowo to **takie science fiction – skupione na wątkach osobistych** – jakie lubię. Jeszcze bardziej fascynująca wydaje się jednak mobilna baza stanowiąca centrum gigantycznej obręczy przemierzającej obcą planetę. Podczas oglądania materiału musiałam na chwilę zrobić pauzę, żeby spróbować wykombinować, w jaki sposób wewnętrzne koło trzyma się nieruchomo pomimo obrotów pierścienia, i razem z enkim doszliśmy do wniosku, że musi kręcić się w przeciwną stronę – ciekawe, jak ten „pojazd" wpłynie na rozgrywkę. Zabawnie będzie, jeśli kamera się odsunie i okaże się, że widok przypomina bardziej Fallout Shelter. ***[9kier]***

„DRAGON AGE" I NOWA „CASTLEVANIA" NETFLIKSA

STREAMINGOWY gigant robi, co może, by poprawić swoje notowania giełdowe po pierwszym od ponad dekady spadku liczby subskrybentów (po wycofaniu się z Rosji stracił prawie 200 tys. użytkowników). Podczas specjalnego pokazu zapowiedział urozmaicenie swojej oferty m.in. wieloma nowymi serialami animowanych opartymi na grach wideo. I tak w grudniu zobaczymy **„Dragon Age: Absolution" – przygotowywaną wraz z BioWare produkcję**, której akcja zostanie osadzona w świecie ze znanych i lubianych erpegów. Miejscem głównych wydarzeń stanie się Imperium Tevinter, jednak serial opowie nam o losach nieznanych wcześniej postaci. Za scenariusz odpowiada Mairghread Scott znana m.in. z animowanych „Strażników Galaktyki" i „Gwiezdnych wojen: Ruchu oporu".

Netfliksowa „Castlevania" bywa często wymieniana pośród najlepszych produkcji serialowo-filmowych stworzonych na podstawie gier. Firma idzie za ciosem, dlatego po czterech sezonach przygód Trevora Belmonta, Syphy Belnades i Alucarda możemy spodziewać się kolejnego serialu osadzonego w tym uniwersum. **„Castlevania: Nocturne" skupi się na historii Richtera Belmonta** (jego biczem mogliśmy smagać w Rondo of Blood oraz na samym początku Symphony of the Night), choć na premierę przyjdzie nam pewnie jeszcze trochę poczekać.

Kontynuacji doczeka się „Filuś i Kubuś", czyli serial o perypetiach bohaterów Cupheada – Netflix zamówił już kolejne 36 odcinków. Potwierdzono też zaplanowany na sierpień trzeci sezon „Dota: Dragon's Blood". No i nie zapominajmy o powstających animacjach „Sonic Prime" (premiera jeszcze w tym roku) oraz „Cyberpunk: Edgerunners" (wrzesień 2022). ***[rajmund]***



Layers of Fears

PC, PS5, XSX | HORROR | BLOOBER TEAM, ANSHAR STUDIOS | POCZĄTEK 2023

NIE MIAŁAM jeszcze okazji ograć The Medium, ale z pozostałymi produkcjami Bloobera jestem raczej na bieżąco – i niestety odnoszę wrażenie, że te tytuły są do siebie podobne niezależnie od tego, czy ich akcja dzieje się w domu, czy w nawiedzonym lesie. Layers of Fear 2 dało graczom więcej niż „jedynka", jednak bez efektu świeżości. Za każdym razem liczę na to, że producenci zaproponują coś naprawdę innowacyjnego (z największym entuzjazmem powitałabym grę Bloobera niebędącą horrorem, bo, jak sądzę, przerwa wyszłaby studiu na zdrowie), a tym razem **twórcy nie próbują nawet udawać, że szykują coś faktycznie nowego**. Layers of Fears to trochę remake serii, trochę jej kolejna odsłona – udostępnione materiały są dość niejednoznaczne – co dla mnie brzmi niestety jak odcinanie kuponów. Kiedy na podstronie Steama przeczytałam o „zbiorze psychodelicznych horrorów" i „nowej grze zbudowanej na fundamentach LoF", ucieszyłam się, mając nadzieję na krótkie, zróżnicowane formy rodem z What Remains of Edith Finch, ale teraz wiem, że zostałam wprowadzona w błąd. Wspomniano coś o rozbudowanych scenariuszach, jednak mój entuzjazm całkiem już opadł. ***[9kier]***

Call of Duty: Modern Warfare II

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | FPS | INFINITY WARD | 28 PAŹDZIERNIKA 2022

CZEŚĆ, jestem Kuba, mam 21 lat i gram w CoD-a dla fabuły. I wiem też, że trudno po tej serii oczekiwać zmian ponad te kosmetyczne(*), ale Modern Warfare z 2019 roku było tak bliskie ideału (rzecz jasna wyłącznie w granicach marki), że czekam na kontynuację (tym razem z rzymską dwójką w tytule) z pewną taką nieśmiałością. Odsłona z 2019 skręciła w filmową alejkę, oparła gameplay na bardziej wiarygodnych fundamentach. Jednak wrzucenie rozbuchanej formuły CoD-ów w realia no-powiedzmy-że-polityczne skazało ją na bycie znieczulającym The Best of Zbrodnie Wojenne. Zagazowanie miasta, mordowanie dzieci, szturm na domy, ostrzeliwanie cywili, publiczne egzekucje – bo przecież ciągle musi się coś dziać, to Call of Duty. Liczę na sprawniejsze pogodzenie ze sobą fabularnej intrygi i tego, że – stety czy niestety – seria sprowadza się do prucia z broni palnej. A dotychczasowy marketing **nie zapowiada nic więcej ponad poważne strzelanie w różnych miejscach świata**. Pozostaje czekać do paździer... 350 ZŁOTYCH?! ***[SztywnyPatyk]***

Overwatch 2

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | BLIZZARD ENTERTAINMENT | FPS, HERO SHOOTER | 4 PAŹDZIERNIKA 2022 (WCZESNY DOSTĘP)

ZGODNIE z naszymi przewidywaniami Overwatch 2 będzie działać w modelu free-to-play – a przynajmniej jego warstwa PvP (ale umówmy się, główna atrakcja „dwójki", czyli rozbudowany tryb kooperacji, na razie nikogo specjalnie nie grzeje). Co bardziej zaskakujące, **w październiku tytuł zadebiutuje we wczesnym dostępie**. Oczywiście można zastanawiać się dlaczego, skoro sequel, jak pokazała beta, to tak naprawdę spory patch do pierwszej części. Nie ma co jednak marudzić, Overwatch w końcu wróci do życia, a niczego więcej do szczęścia mi nie trzeba. Nawet jeśli na PvE zaczekamy do 2023. ***[Witold]***

(*) Bo to prawda. W sequelu woda będzie ładniejsza. I nowy system renderowania materiałów będzie. I Warzone 2 będzie, tworzone wespół z Modern Warfare II.

Flashback 2

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | PLATFORMOWA, PRZYGODOWA | MICROIDS STUDIO LYON | KONIEC 2022

CZY WIECIE, że pierwszy Flashback miał być adaptacją „Ojca chrzestnego"? Kto czytał CD-Action 03/2021, ten wie. A kto nie czytał, zapewne kojarzy „jedynkę" jako przełomowy tytuł przygodowo-platformowy wymieniany jednym tchem z produkcjami takimi jak Prince of Persia czy Another World i okupujący zasłużoną pozycję na liście najważniejszych gier w historii. A teraz, 30 lat po tym, jak Conrad B. Hart odkrył spisek zmiennokształtnych Obcych i poturlał się po dżunglach i cyberpunkowych miastach, Flashback powraca z sequelem.

Naturalnie rodzi to dwa zasadnicze pytania. Po pierwsze – czy aby właściwą kontynuacją „jedynki" nie było Fade to Black z 1995? I po drugie – czy po średnio udanym remake'u z 2013 roku nie powinniśmy podejść do sprawy nieco ostrożniej? Nie znam na to odpowiedzi. Ale na pewno Flashback 2 ma asa w rękawie, a dokładnie **projektanta pierwszej części, Paula Cuisseta, który został zaangażowany także do pracy nad sequelem**. A ja jestem gotowy na platformówkowy powrót do przeszłości. ***[DaeL]***

Stormgate

PC | RTS | FROST GIANT STUDIOS | 2023

AUTORZY StarCrafta II i trzeciego Warcrafta mieli dość awersji Blizzarda do strategii czasu rzeczywistego i postanowili założyć własne studio. Ich pierwszy projekt? **RTS łączący science fiction i fantasy, oferujący kilka zróżnicowanych stron konfliktu i kładący spory nacisk na sferę esportową.** Szok, prawda? Doświadczenie twórców daje jednak nadzieję, że Stormgate faktycznie zawalczy o schedę po starzejącym się z wolna StarCrafcie. Na pewno będzie to ciekawy eksperyment, bo producenci stawiają na model free-to-play („never pay to win", jak przy tym akcentują) oraz stopniowe wydawanie kolejnych rozdziałów kampanii, nowych jednostek, map itd. W zakresie samej rozgrywki czeka nas zaś komplet atrakcji: wewnątrzgrowy system turniejów, rywalizacyjne rankingi, pełnoprawny tryb kooperacji (pozwalający także wspólnie przechodzić fabułę) czy „potężny i przyjazny użytkownikowi" edytor map. To wszystko na Unreal Enginie 5, choć po screenshotach w życiu byśmy tego nie zgadli. ***[Witold]***

REKLAMA

REKLAMA

The Last Case of Benedict Fox

PC, XSX, XBO | METROIDVANIA | PLOT TWIST | WIOSNA 2023

LOVECRAFTA nigdy za wiele. Bohaterów władających demonicznymi mocami nigdy za wiele. Nawiedzonych rezydencji skrywających sekrety zbrodni nigdy za wiele. The Last Case of Benedict Fox nigdy za wiele...? Oby! To ten rodzaj barwnego, pełnego fantazji, ale ogarniętego gorączką świata, w którym czuję się najlepiej. A w dodatku **ma to być metroidvania z wymagającą sprytu walką** i głównym bohaterem wspomaganym przez zaprzyjaźnionego demona. Czuję potencjał na wewnętrzny konflikt idealnie współgrający z potyczkami z licznymi monstrami. I te wspaniałe scenerie! Poza nawiedzoną rezydencją Benedict odwiedzi krainę zwaną Limbo, do tego każdy poziom wypełnią zagadki środowiskowe. A nad tym wszystkim unosi się cień macek Wielkich Przedwiecznych (chociaż oficjalnie gra nie jest osadzona w uniwersum Cthulhu). ***[Ranafe]***

Minecraft Legends

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | AKCJA, STRATEGICZNA | MOJANG STUDIOS, BLACKBIRD INTERACTIVE | 2023

MOJANG i Microsoft nieustannie sprawdzają granice potencjału marki Minecrafta – i wciąż żadna nie pojawiła się na horyzoncie. Po sukcesie hack'n'slashowego Dungeons nie wątpię, że i Legends ma rację bytu, nawet jeśli w pierwszej chwili pomysł stworzenia strategii w tym uniwersum wydaje się ciut dziwny. Klasycznie jednak nie będzie: **zamiast ograniczać się do RTS-owego klikania, zaczniemy dowodzić bezpośrednio z siodła** (m.in. creeperami), równie często wydając rozkazy, co machając mieczem. Ale to nie wszystko, bo przyjdzie nam też np. budować umocnienia czy szukać skarbów. ***[Witold]***

Sonic Frontiers

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | ACTION ADVENTURE, PLATFORMOWA | SONIC TEAM | IV KWARTAŁ 2022

MÓJ SPACZONY nową francuską ekstremą mózg podmienia „Sonic Frontiers" na „Sonic Frontière(s)" – i aż chciałoby się powiedzieć, że to najciekawsze, co gra ma do zaoferowania, ale w przypadku Sonica nigdy nie jest tak łatwo. Parę tomów można by napisać na temat kryzysów tożsamości, jakie nawiedzały tę serię przez lata, o tym, jak Sonic Team próbował przy każdej odsłonie zmienić formułę, nawet gdy miał już w rękach taką, która wymagała jedynie dalszego doskonalenia (Unleashed, Colours, Generations). Frontiers kontynuuje tę „tradycję", wrzucając nagle jeża w... **otwarty świat na pograniczu tego z Breath of the Wild, Xenoblade Chronicles oraz, ekhem, asset flipów na Unity**. No dobra, to ostatnie ma nieco sensu, bo to, co dotąd widzieliśmy, to wyludnione Starfall Islands – niby idealne do ponaddźwiękowego hasania. Gorzej, że fakt ten nadal nie usprawiedliwia pustych lokacji niczym z jakiejś alfy oraz tego, że kreskówkowy jeż pasuje do realistycznych terenów jak pięść do nosa. ***[SztywnyPatyk]***

The Invincible

PC, PS5, XSX | THRILLER, EKSPLORACJA, SF | STARWARD INDUSTRIES | 2023

PRZYZNAJĘ, że klasyczne science fiction znacznie lepiej mi się ogrywa, niż czyta, przez co prawdopodobnie nigdy nie sięgnę po kultowych przedstawicieli gatunku. The Invincible – tworzone przez debiutujące Starward Industries i wydawane przez 11 bit studios – to produkcja oparta na motywach powieści „Niezwyciężony" Stanisława Lema. W grze pobrzmiewają retrofuturystyczne echa i inspiracje tytułami pokroju Moons of Madness, jednak mnie pokazany materiał najbardziej **przywodzi na myśl... Firewatcha na obcej planecie**. Astrobiolożka Yasna poszukuje zaginionej załogi, podejmuje trudne decyzje i eksploruje pełną piachu planetę, a wszechobecną ciszę przerywają częste rozmowy przez radio – dokładnie tak, jak w dziele Campo Santo. Szkoda tylko, że głosy aktorów nie mają startu do tych z Firewatcha. ***[9kier]***

PC, PS5 | AKCJA, HORROR, REMAKE | NAUGHTY DOG | 2 WRZEŚNIA 2022 (PS5)

NA KILKA dni przed oficjalnym ogłoszeniem remake'u ponownie odpaliłem remaster klasyka Naughty Dog. Zdążyłem pograć parędziesiąt minut i zupełnie nie czułem, bym miał do czynienia – w przypadku wersji na PS4 – z ośmioletnią produkcją. I choć biorąc to pod uwagę, mogłem remake uznać za zwyczajnie zbędny, to wystarczyła jedna scena z pierwszego trailera, bym wiedział, że odtąd będę niecierpliwie odliczał dni do września. Jeśli bowiem dało się coś The Last of Us zarzucić, to jedynie niedostatki techniczne. Wiedząc natomiast, jakim majstersztykiem pod tym względem okazał się sequel, nie mogę doczekać się nowej wersji „jedynki". Oczywiście ziemia nie zatrzymała się po tej zapowiedzi, ale okrzyk triumfu można było usłyszeć w domach wielu posiadaczy komputerów. Właśnie **padł kolejny bastion ekskluzywności gier na PlayStation** – remake TLoU trafi nie tylko na PS5, ale również na pecety. I pod tym względem wypuszczanie zupełnie odnowionych przygód Joela i Ellie ma sens. Wszak studiu nie wypadałoby się witać z nowymi odbiorcami starą (choć wciąż jarą) produkcją. A na pewno nie mogłoby zaśpiewać za nią 70 dolarów. ***[Ninho]***

Pentiment

PC, XSX, XBO | PRZYGODOWA | OBSIDIAN ENTERTAINMENT | LISTOPAD 2022

OBSIDIAN robi nową grę, która wyjdzie już tej jesieni. W zasadzie na tym mogłabym poprzestać, bo czyż trzeba przedstawiać to znakomite studio? Ale nakręćmy się jeszcze trochę. Oto zamiast do fantastycznych światów pełnych magii zawitamy do XVI-wiecznej Bawarii. Tytuł wyróżnia się **wyjątkowym, nawiązującym do średniowiecznych manuskryptów stylem graficznym** tak rzadko obecnym w grach (choć ostatnio pojawił się w polskim Inkulinati). Josh Sawyer nosił się z pomysłem na Pentimenta już od 1992 roku, kiedy to zachwyciło go Darklands osadzone w XV wieku w Świętym Cesarstwie Rzymskim. Projektantowi spodobała się idea śledztwa osadzonego w realiach historycznych. Główny bohater, artysta Andreas Maler, wcieli się więc w detektywa, mając za cel oczyszczenie przyjaciela z zarzutów o morderstwo. Gra nie oferuje liniowej ścieżki wiodącej do prawdy – zamiast tego protagonista ma możliwość oskarżenia dowolnej osoby, opierając się tylko na własnych domysłach. Oj, Umberto Eco byłby zadowolony! ***[Ranafe]***

WITCHFIRE

PC | FPS | THE ASTRONAUTS | III KWARTAŁ 2022 (WCZESNY DOSTĘP)

JUŻ OD czterech lat wyczekujemy Witchfire'a – a niektórzy może i od jedenastu, bo ostatnia strzelanka zrealizowana pod wodzą Adriana Chmielarza to Bulletstorm. Tymczasem Astronauci wrzucili nowy, soczysty gameplay, a na blogu dzielą się kolejnymi informacjami o grze. **Ich dzieło nie będzie ani liniowe, ani w stylu looter shooterów, bo ekipa postawiła na rougelite'owość** – gdzie „rouge" oznacza pewną losowość (schodzącą do poziomu perków, które wskoczą nam do broni), a „lite" to, że śmierć nie oznacza utraty wszystkiego i zaczynania od zera. Ale czas leci, a wciąż wiele aspektów wydaje się przysłoniętych mgłą tajemnicy. Dowiedzieliśmy się za to, kiedy w Witchfire'a zagramy. Będzie to (prawdopodobnie) trzeci kwartał 2022 roku. Nie zobaczymy jednak od razu pełnej wersji gry, tylko early accessa, ale Hades czy Dead Cells udowodniły słuszność takich manewrów. Początkowo z produkcją zapoznają się tylko pecetowcy na Epic Games Store. Inne platformy? Warszawskie studio nie mówi nic ponad „tak". ***[b-side]***

REKLAMA

REKLAMA

RESIDENT EVIL 4 REMAKE

PC, PS5, XSX | SURVIVAL HORROR | CAPCOM | 23 MARCA 2023

O ILE Capcom pospieszył się z odnowioną wersją RE3, o tyle w przypadku hołubionej przez fanów „czwórki" nie może pozwolić sobie na potknięcie. Tym bardziej uspokajają informacje, jakoby nad produkcją pracowano już od kilku lat. Jeśli jednak spodziewacie się kurczowego trzymania się pierwowzoru, to możecie się zawieść – wprost zapowiedziano „zmodernizowaną rozgrywkę i historię opowiedzianą na nowo". Co może to oznaczać? Pierwsza kwestia wydaje się dość oczywista: Leon, podobnie jak w RE2R, będzie umiał strzelać podczas ruchu, a **gameplay zbliży się do nowych gier z serii z kamerą zawieszoną nad ramieniem postaci**. Co do drugiej... pewnego rodzaju wskazówkę powinna stanowić niedawna wersja VR – już tam wycięto drobne elementy, które obecnie w najlepszym razie można uznać za niepoprawne politycznie. Na pewno możemy spodziewać się zdecydowanie gęstszej atmosfery, gdyż większa część akcji ma rozgrywać się po zmroku. Myślę, że wszystkie zmiany zostaną wprowadzone w duchu tego, do czego przyzwyczajono nas w poprzednich remake'ach – choć dostaniemy tytuł w miarę wierny pierwowzorowi, to jego nadrzędnym celem będzie fabularne spojenie RE4 z pozostałymi odsłonami serii. Nie oznacza to, że nie zobaczymy miejscówek znanych z 17-letniego klasyka – w odnowionej wersji na pewno pojawi się większość z nich (a przynajmniej pragnę w to wierzyć).

Nie mam za to tyle wiary w Re:Verse – dodatek do Resident Evil Village zadebiutuje 28 października wraz ze złotą edycją gry. Poza fabularnym DLC dostaniemy możliwość zagrania m.in. Lady Dimitrescu w trybie Mercenaries. No i przede wszystkim ponownie przeżyjemy historię Ethana, tym razem także z perspektywy trzeciej osoby. ***[Ninho]***

Wo Long: Fallen Dynasty

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | AKCJA | TEAM NINJA | POCZĄTEK 2023

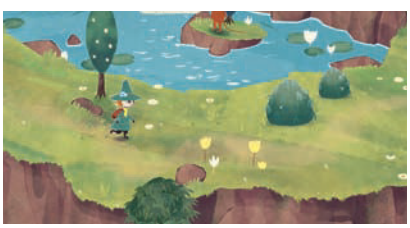
JEDYNE studio, które jest w stanie dotrzymać kroku FromSoftware na polu soulslike'ów, znów zabierze nas w podróż w przeszłość. Tym razem jednak zamiast feudalnej Japonii **zwiedzimy starożytne Chiny u progu epoki Trzech Królestw** (akcja zaczyna się w 184 roku) – choć nie zaskoczę was, pisząc, że historii raczej się z Wo Longa nie nauczymy. Zawalczymy za to z demonami trapiącymi cesarstwo, używając do tego miecza i chińskich sztuk walki. I tak, żadnych fragmentów gameplayu jeszcze nie zobaczyliśmy, a gatunek oficjalnie pozostaje tajemnicą... ale wspomnę, kto stoi na czele zespołu

odpowiedzialnego za grę: Fumihiko Yasuda (reżyser obu Niohów) oraz Masaaki Yamagiwa (producent Bloodborne'a). ***[Witold]***

Redfall

PC, XSX | FPS, KOOPERACJA | ARKANE STUDIOS AUSTIN | I POŁOWA 2023

NARESZCIE zobaczyliśmy gameplay z Redfalla i... cóż, rozczarowani nie jesteśmy, bo zresztą zbyt dużych oczekiwań nikt chyba nie miał. Od pierwszej zapowiedzi **pomysł drużynowego shootera z czterema grywalnymi bohaterami o różnych umiejętnościach wydawał się nie w stylu Arkane** (nawet jeśli mowa o zespole z Austin, a nie z Lyonu). I właśnie tak jest: choć mnóstwo tu elementów znanych z poprzednich gier studia, całość odarto z jego znaku rozpoznawczego – samodzielnego wyboru metod, jakich użyjemy do osiągnięcia celu. Chciałbym się mylić, ale na razie walka z wampirami wyróżnia się na tle konkurencji jedynie zakręconym projektem artystycznym. ***[Witold]***



Snufkin: Melody of Moominvalley

PC, KONSOLE | PRZYGODOWA, MUZYCZNA | HYPER GAMES | 2023

POŁĄCZENIE Muminków i muzyki Sigur Rós, gdy się już o nim pomyśli, jest tak oczywiste, że aż dziw, jak długo musieliśmy na coś takiego czekać. Podobnie jak na grę o przygodach tytułowego Włóczykija. Ta na papierze zapowiada się wprost cudownie – **muzyczna przygodówka (i okazjonalnie prosta skradanka) z otwartym światem pełnym łamigłówek**. W akcji zaś... prezentuje się jeszcze lepiej! Co prawda niektórych pewnie zemdli od tego całego uroku, choć – warto zaznaczyć – oprawie bliżej do ilustracji Tove Jansson niż słynnej japońskiej kreskówki. ***[Witold]***

Final Fantasy VII Rebirth

PS5 | RPG | SQUARE ENIX | KONIEC 2023

MAMY to! Tak! Druga część odświeżonego Final Fantasy VII nareszcie doczekała się chociaż przybliżonej daty premiery! Oznacza to, że po siedmiu latach od zapowiedzi remake'u musimy poczekać jeszcze tylko ponad rok, by poznać środkowy fragment opowieści! Właśnie tak, środkowy, bo jak potwierdzono, **cały projekt stał się już oficjalnie trylogią**. A dla zabicia czasu tej zimy dostaniemy remaster Crisis Core'a. Co mi tam – i tak się jaram, nawet jeżeli całą fabułę (najpewniej coraz dalej odchodzącą od pierwowzoru) poznam dopiero na emeryturze. ***[Witold]***

Final Fantasy XVI

PS5 | RPG | SQUARE ENIX | LATO 2023

DŁUGO przyszło nam czekać na kolejne singlowe FF osadzone w „tradycyjnym" świecie fantasy, choć teraz przynajmniej wiemy, kiedy mniej więcej w nie zagramy – latem przyszłego roku. Za produkcję odpowiada co prawda komórka Square Enix zajmująca się do tej pory przede wszystkim erpegami MMO, w tym hitową „czternastką", ale ponieważ do prac nad tytułem zapędzono multum weteranów z całej firmy, o grę jesteśmy chyba spokojni. Już teraz można zresztą powiedzieć, że **walka prezentuje się szalenie efektownie**, zwłaszcza... starcia dobrze znanych fanom summonów. Dodajmy, że te ostatnie ukazano z dwoma paskami życia u góry – jak w bijatykach. ***[Witold]***

STREET FIGHTER 6

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | BIJATYKA | CAPCOM | 2023

CAPCOM nieśpiesznie wydaje kolejne odsłony jednej z najważniejszych serii bijatyk w historii. Siedem lat przerwy to jednak aż nadto, dlatego w przyszłym roku wreszcie zagramy w Street Fightera 6. Po tak długim czasie co nieco musiało się zmienić. Studio odchodzi od kreskówkowego stylu na rzecz trochę bardziej realistycznej oprawy (tworzonej przy użyciu RE Engine), jednocześnie jednak części ataków towarzyszy charakterystyczny efekt: ślad kolorowej farby czy tuszu, nieraz zostawiający po sobie nawet kałuże. Dzięki temu **„szóstkę" w tłumie bijatyk można rozpoznać na pierwszy rzut oka**, nawet jeśli niektórym wyda się to jedynie ruchem mającym na celu podbicie „fajności" produkcji i przyciągnięcie do niej – olaboga – młodzieży (motywem przewodnim tytułu jest zresztą kultura ulicy wraz z jej graffiti, tańcem itp.). Nowinek tu zresztą znacznie więcej, bo np. w trybie World Tour zwiedzimy świat gry, obserwując go zza pleców naszej postaci i wchodząc w interakcje z enpecami. Sama walka zaś ma się opierać przede wszystkim na kilkustopniowych, ładowanych paskach umożliwiających zadawanie specjalnych ciosów. ***[Witold]***

The Callisto Protocol

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | SURVIVAL HORROR, KOSMOS | STRIKING DISTANCE STUDIOS | 2 GRUDNIA 2022

DEBIUTANCKA gra Striking Distance Studios na swoich barkach niesie spory bagaż. Nie tylko bycia duchowym spadkobiercą Dead Space'a, ale może przede wszystkim dość nieprzemyślanego marketingu. W końcu The Callisto Protocol reklamowano przez czas jakiś jako tytuł „AAAA". Po tym, co obejrzałem na Summer Game Feście, nie tylko nie widzę tutaj jakości przewyższającej inne wysokobudżetowe produkcje, ale nie wierzę nawet w grudniową datę premiery. Gameplay niekiedy „chrupał", tracił płynność, bohater poruszał się sztywno, a w pewnym momencie animacja zmiany broni do walki wręcz na pistolet została ucięta w połowie. Jedyne, co The Callisto Protocol podczas pokazu udźwignęło, to **wysoko zawieszona poprzeczka w kontekście klimatu horroru**. Pod tym względem czuć wpływ Glena Schofielda – bo choć napisałem na wstępie, że to debiutancka gra studia, to tworzą ją weterani odpowiedzialni za powstanie wspomnianego już Dead Space'a, jednej z najstraszniejszych serii w historii. ***[Ninho]***

PLATFORMY PC, XSX PRODUCENT BETHESDA GAME STUDIOS DATA WYDANIA I POŁOWA 2023
RPG, KOSMOS, OTWARTY ŚWIAT

STARFIELD

Nie może się doczekać: **Krigor**

To będzie Skyrim w kosmosie – tyle wiedzieliśmy na początku. W miarę napływu informacji krystalizuje się trochę inny obraz Starfielda, niż przypuszczałem, ale jedno się nie zmienia – jest na co czekać.

Co tu dużo mówić: udostępnione przez twórców wiadomości na temat „kosmicznej" warstwy produkcji zmieniają nieco rozłożenie akcentów. Starfieldowi zdecydowanie bliżej do najciekawszych tytułów traktujących o eksploracji olbrzymich międzygwiezdnych przestrzeni, niż się spodziewaliśmy – ale nie uprzedzajmy faktów.

Kosmiczna eksploracja

Starfield to erpeg rozgrywany w FPP lub TPP, a zarazem pierwszy zupełnie nowy tytuł twórców The Elder Scrolls od naprawdę długiego czasu – w końcu na ostatnie 20 lat producent ugrzązł w tematyce postapo i fantasy. A tu – zupełna zmiana. **Wcielamy się w XXIV-wiecznego odkrywcę, który podróżuje po wycinku Galaktyki rozciągającym się na ok. 50 lat świetlnych od naszego Układu Słonecznego.**

Włóczęga po kosmosie z tysiącem planet.

Ten fragment wszechświata, nazwany Zasiedlonymi Układami, doświadczyła niegdyś duża wojna pomiędzy dwoma stronnictwami, przez co zastygły w nim typowe dla ludzkości próby eksploracji międzyplanetarnego podwórka.

Jesteśmy członkiem grupy o nazwie Konstelacja – stowarzyszenia ostatnich odkrywców Galaktyki. Szacowne podwoje organizacji stanęły przed nami otworem po tym, jak znaleźliśmy tajemniczy artefakt. Jak się okazuje, to tylko jeden

W grze będą cztery wielkie miasta, wśród których największe to New Atlantis. Twórcy chwalą się, że to najrozleglejsza metropolia stworzona przez Bethesdę.

z wielu rozsianych w kosmosie elementów stanowiących najpewniej większą całość i związanych dodatkowo z intrygującą tajemnicą. Każdy, kto wszedł w kontakt z którymś z tych przedmiotów, doświadczył wizji – są i tacy, co wprost twierdzą, że obiekty do nich przemówiły. Dziwna sprawa, ale niezbyt – nomen omen – odkrywcza. Zanim jednak zaczniecie wypatrywać za rogiem Master Chiefa z wypuszczonego niedawno serialu, akcja przyspieszy i wsiądziecie do kosmicznego pociągu wiozącego was w najdalsze fragmenty układów planetarnych.

Świat Starfielda, jeśli chodzi o mieszkańców, podzielono na frakcje. Z niektórymi żyjemy w zgodzie, inne z kolei witają nas lufami karabinów. Pewne wybory – nawet już na etapie tworzenia postaci – sprawią, że część drzwi pozostanie zamknięta. Szukając artefaktów, siłą rzeczy będziemy przebywać w towarzystwie istot nastawionych do nas w zróżnicowany sposób – obstawiam więc, że pojawi się jakiś system reputacji, nie wiadomo jednak, czy zostanie on wyraźnie rozrysowany, czy ukryty przed graczem. Koniec końców **zabawa będzie polegać na odwiedzaniu kolejnych planet, walce, dyplomacji i eksploracji**.

Główna linia fabularna zaangażuje gracza na 30-40 godzin.

Innymi słowy: Skyrim, ale podniesiony do potęgi kosmicznej.

Karabinem i skanerem

Gra w dużej mierze zapowiada się na shooter. Do dyspozycji dostaniemy różnego typu uzbrojenie: pukawki korzystające z prochu (karabiny czy shotguny), broń energetyczną, nie zabraknie też czegoś cięższego i granatów. Skorzystamy również z gadżetów, choćby w postaci smartwatcha z NFC pozwalającego nam np. otwierać drzwi. Skojarzenia wydają się oczywiste: wygląda to trochę tak, jakby zegarek miał być odpowiednikiem Pip-Boya z serii Fallout. Do całości uzbrojenia mamy dostęp przez menu szybkiego wyboru – pod tym względem Starfield nie odróżnia się od tradycyjnych strzelanek. **Tym, co może okazać się powiewem świeżości, są starcia w warunkach zmiennej grawitacji** zależnej od miejsca, w którym akurat się znajdujemy. Z krótkiego fragmentu gameplaya da się wywnioskować, że ostrzeliwanie się w kosmosie przełoży się na ruch postaci, choć zastrzegam, że mogę się mylić.

Nie samą walką jednak człowiek żyje. Po wylądowaniu na powierzchni planety zyskamy dostęp do skanera wskazującego interesujące nas surowce. Ponownie będziemy musieli gromadzić materiały, które potem wykorzystamy do wielu aktywności – o czym za chwilę. Oprócz surowców na swej drodze spotkamy przedstawicieli lokalnej fauny, którzy prezentują się dość zróżnicowanie, co jest wynikiem odmiennych warunków na każdej z odwiedzanych planet. Wzrok przyciąga pasek życia przeciwników odwzorowujący ich siły witalne, a znajdująca się obok liczba wskazująca level konkretnej kreatury informuje nas o stopniu zagrożenia. Wyraźnie widać, że świat, podobnie jak w innych grach Bethesdy, będziemy zwiedzać w rytm **wpadających na konto naszej postaci poziomów doświadczenia, które przełożą się na poszerzanie możliwości eksploracyjnych**. Swoją drogą, jak to już u tego producenta bywało, XP zasilą nasze konto za sam fakt odkrywania kolejnych planet i miejsc. I choć są to oczywiście ułamki zdobytego po drodze „ekspa”, fakt ten jasno pokazuje, że Starfield to produkcja dla ciekawych kosmosu.

> Według zapewnień twórców to największa jak dotąd produkcja Bethesdy.

Bohater na zamówienia

Każdy, kto zna poprzednie gry Bethesdy, wie również, że ich twórcy na ogół w całkiem prosty, ale i równocześnie sprytny sposób uzasadniają zupełną niemal dowolność w tworzeniu postaci. Podobnie będzie zapewne tutaj, choć na razie wiemy tyle, że w świecie Starfielda pojawiamy się najpewniej za sprawą jakiegoś systemu hibernacyjnego, który wybudza przyszłego odkrywcę z kosmicznego snu.

Bethesda chwali się najbardziej elastycznym kreatorem postaci w historii swoich gier. Niby nic, ale jako że niemal każdy z nas poświęca sporo czasu na dopieszczanie własnego bohatera, to jednak chyba dość ważny system. Tym razem po wybraniu płci mamy do dyspozycji trzy typy sylwetki: muskularną, szczupłą i tęgą (można pomiędzy nimi płynnie przechodzić, wybierając również stopień natężenia efektu). Ponadto zmodyfikujemy sposób chodzenia, kolor skóry, a w późniejszych etapach także bardziej szczegółowe elementy wyglądu postaci – myślę, że jeśli ktoś zechce stworzyć kosmicznego Kojimę, co niechybnie stanie się później źródłem plotkarskich newsów, to będzie mógł to zrobić.

Następnie dobierzemy naszemu bohaterowi jeden z 16 życiorysów – każdy warunkuje trzy początkowe skille, np. cybernetyk dostaje bonusy w postaci lepszej skuteczności medpacków i broni laserowej oraz w starciach przeciw robotom. Urodzony dyplomata będzie mógł z kolei uzyskiwać upusty w sklepach i sprzedawać swoje towary drożej. Ponadto łatwiej kogoś „przgada” podczas rozmowy, a w walce ugra dla siebie chwilę wytchnienia, zmuszając agresywnego przeciwnika do krótkiej przerwy. Na tym jednak charakterystyka postaci się nie kończy.

Każdy statek, który stworzymy, będzie w pełni funkcjonalny, a my zasiądziemy za jego sterami.

gromadzić surowce, a następnie wykorzystywać je do opracowywania określonych technologii, związanych z szeroko pojętą farmacją, żywnością, bazami, wyposażeniem i uzbrojeniem. W tym ostatnim przypadku mamy do dyspozycji m.in. modyfikację lufy, chwytu czy optyki. By przykładowo wymienić lufę, najpierw trzeba zebrać odpowiednie materiały: żelazo, nikiel i spoiwo. Nawiasem mówiąc, już na pierwszym poziomie modowania uzbrojenia czynność ta wymaga łącznie aż 50 jednostek surowców, śmiało można więc założyć, że szykuje się kolejna gra Bethesdy z wybitnie wręcz rozwiniętym zbieractwem wszystkiego, co wpadnie nam w łapy. Pamiętacie Skyrima i walające się w ekwipunku choćby

Budując własny statek, będziemy musieli zadbać o jego wyposażenie ofensywne i defensywne.

Do dyspozycji otrzymamy również **opcjonalne cechy, które mogą okazać się interesującym dodatkiem wpływającym na nasze funkcjonowanie zarówno pozytywnie, jak i negatywnie** (patrz: ramka). Co jednak ciekawe przy tak zaawansowanych możliwościach tworzenia bohatera... nigdy nie usłyszymy jego głosu. Twórcy zdecydowali się, wzorem The Elder Scrolls, nie nagrywać kwestii dialogowych, rozmowy zaś będziemy prowadzić zawsze w widoku pierwszej osoby.

Talenty

Nie zabraknie też drzewka umiejętności. Podzielono je na pięć segmentów odpowiadających za zdolności fizyczne i społeczne, walkę, naukę oraz technologię. Wszystkie odnogi mają po cztery „piętra" o rosnącym stopniu zaawansowania. Mało tego – talenty da się rozwijać. Dla lepszego zobrazowania: balistyka odpowiada za skuteczność broni palnej, więc kolejne trzy upgrade'y to wzrost obrażeń, jakie zadajemy, o 10, 20 i 30%, z kolei czwarty poziom podnosi zasięg ognia o 30%. **Umiejętności odblokujemy dzięki levelowaniu postaci, a rozwiniemy, używając ich i zaliczając wyzwania** – przykładowo ostatni poziom wspomnianej wcześniej balistyki odblokujemy, pozbywając się za pomocą broni palnej 250 przeciwników. W podobny sposób usprawnimy m.in. posługiwanie się snajperką i ciężkim uzbrojeniem, celowanie czy przeładowywanie broni. Ogółem pukawek dotyczy 17 umiejętności, a porównywalną liczbę talentów znajdziemy w pozostałych obszarach drzewka.

W Starfieldzie znalazło się także miejsce na crafting. Będziemy więc musieli kości smoka? No właśnie. Tu pewnie będzie tak samo.

Domek na kosmicznej prerii i wierny wierzchowiec

Jeśli ktoś lubił budowanie w poprzednich produkcjach Bethesdy, to nie zawiedzie się i tutaj: **w grze pojawi się możliwość stawiania własnych baz**. Zabawa opiera się na różnych modułach, a więc nasze konstrukcje będziemy wznosić z niejednorodnych klocków. Śluzy, kwatery mieszkalne, laboratoria, korytarze, miejsca, gdzie urośnie coś do jedzenia, punkty obserwacyjne – to zapewne tylko część dostępnych w Starfieldzie elementów. Każdy z nich zużywa surowce, np. aluminium czy żelazo, i wymaga odpowiedniego zasilania. Gotowe konstrukcje charakteryzują się określoną powierzchnią magazynową, możemy też zatrudniać w nich personel, który zadba o funkcjonowanie stworzonego przez nas

Na planetach niestety nie będzie można lądować bez widocznego po drodze przerywnika, którego rolą jest maskowanie ekranu ładowania.

Parametry statku będą wypadkową modułów, których użyjemy do zbudowania go.

przyczółku i ciągłość produkcji (np. żywności, jak przypuszczam).

To jednak nie koniec. **W Starfieldzie dostaniemy oczywiście do użytku statki – i te również będziemy mogli budować**, posługując się różnymi modułami. Każdy stworzony przez nas okręt kosmiczny cechować ma się szeregiem współczynników, a wśród nich znajdziemy zdolności bojowe, czyli siłę ognia laserowego, balistycznego i rakietowego, odporność pancerza czy moc tarcz. Pojazdy zaprojektowano tak, by różniły się ładownością, wymaganą do działania liczbą członków załogi oraz maksymalnym dystansem skoku podawanym w latach świetlnych. Zwrotność, prędkość i masa z kolei powiedzą nam sporo o tym, jak nasze dzieło zachowa się w atmosferze. Wszystkie te parametry będą wypadkową zastosowanych „klocków", wśród których znajdziemy elementy o odmiennych właściwościach pochodzące od różnych producentów. Kabina, silniki, reaktor, ładownia, osprzęt do lądowania, tarcze – za to wszystko zapłacimy już kredytami, w taki sposób dobierając kolejne części, żeby zmieścić się w budżecie projektowym i optymalnie wyważyć wady i zalety maszyny.

Warunki panujące na każdym ze światów będzie można zawczasu sprawdzić.

Każdą naszą konstrukcję oczywiście przetestujemy w praktyce. Rzeczonymi statkami polatamy zarówno w atmosferze, jak i w przestrzeni kosmicznej. Pod naszą kontrolą znajdzie się pokładowe uzbrojenie – w grę wchodzi więc także walka. Ale nie tylko. W udostępnionych materiałach widać, jak statek prowadzony przez gracza przedziera się przez pole asteroid oraz dokuje w innych jednostkach czy stacjach. W skrócie: kosmos na wyciągnięcie ręki. A wygląda na to, że przestrzeń oddana do naszej dyspozycji będzie naprawdę wielka.

Dokąd polecimy?

Fakt, że w Starfieldzie będziemy podróżować po różnych planetach, to żadna niespodzianka. Wrażenie jednak robi skala tego przedsięwzięcia. **Odwiedzimy nie tylko stolice i inne duże ośrodki, lecz wylądujemy w dowolnie wybranym punkcie każdego globu.** Twórcy chwalą się, że w grze znajdziemy przeszło sto gwiazd, a orbitujących wokół nich ciał niebieskich do eksploracji – ponad tysiąc. Możemy być pewni, że zobaczymy też gazowe olbrzymy i krążące wokół nich księżyce – zupełnie jak w przypadku naszego Jowisza będącego przecież w istocie miniaturą układu planetarnego. Zresztą Chawlę – jeden z naturalnych satelitów planety Olivas z układu Alpha Centauri – mogliśmy przez chwilę oglądać w udostępnionych materiałach.

W opisie tego lodowego księżyca (jak i każdej z planet) zawarto takie aspekty

Nie tylko statystyki, czyli o cechach dodatkowych

Starfieldowy system tworzenia postaci udostępnia niecodzienne opcje. Możemy np. zacząć grę jako właściciel domu na jednym z księżyców, ale za to z ogromnym kredytem hipotecznym na karku. Introwertyk? Ekstrawertyk? Jak najbardziej – tu oznacza to bonus lub karę w zależności od tego, czy podróżujemy samotnie, czy w grupie. Lubicie swych rodziców? Nie ma sprawy, możecie mieszkać z nimi i od czasu do czasu wpadać do domu, lecz to oznacza z kolei, że na utrzymanie chaty oddajecie 10% zarobionych pieniędzy. W grze określimy też swoje pochodzenie; jeśli zostaniemy np. wyrzutkiem z ulic miasta Neon, przełoży się to na odpowiednie bonusy i specjalne opcje dialogowe w tamtej okolicy, co przypomina nieco wybór ścieżki z Cyberpunka 2077. Ale tu jest to tylko jedna z wielu opcji, a możemy do niej dołożyć... wyznanie. Jako członek grupy religijnej zyskamy dostęp do jej zasobów, tracąc jednak szansę, by uszczknąć coś od któregoś konkurencyjnego kościoła. Cechy dotyczące warunków ściśle fizycznych określają zaś np. to, czy lepiej radzimy sobie na powierzchni planet, czy raczej z dala od uścisku grawitacji.

jak grawitacja, temperatura, atmosfera, magnetosfera, flora, fauna i woda. Śmiało możemy więc założyć, że spotkamy się ze zróżnicowanymi środowiskami, a każde odwiedzone miejsce będzie stawiać przed graczem i jego zabawkami odmienne wyzwania. W podobny sposób zresztą przedstawiono gwiazdy. Klasa, temperatura, masa, promień, wielkość gwiazdowa, liczba planet, księżyców oraz placówek – tego wszystkiego dowiemy się, badając kolejne świetliste punkty na niebie. **Nie sposób tu nie dostrzec podobieństw choćby do Elite: Dangerous czy No Man's Sky, gdzie także mieliśmy do czynienia z tak przepastnym kosmosem.** W Starfieldzie co prawda przestrzeni będzie mniej – w takim E:D mierzymy się przecież z... całą Galaktyką w jej naturalnej skali – ale to wciąż obszar wręcz nieprzebrany.

Z tego względu obstawiam również, że na wzór wymienionych gier **znaczna część przestrzeni – nie licząc czterech głównych miast, w tym stolicy New Atlantis, kluczowych baz i innych istotnych dla fabuły miejsc – zostanie wygenerowana proceduralnie**. Nie sposób przecież wyrzeźbić takiej masy światów ręcznie. W praktyce Starfield może więc okazać się grą łączącą obydwie metody tworzenia środowiska, trochę właśnie na modłę Elite: Dangerous, gdzie najbliższe nam kosmiczne podwórko odtworzono z pietyzmem, całą resztę zaś wypluł już komputer nakarmiony odpowiednimi danymi wejściowymi. Sposób, w jaki twórcy Starfielda opisują kolejne obiekty kosmiczne, właśnie na to wskazuje. To na pewno spore zagrożenie dla gry – nawet duża liczba zmiennych w końcu zacznie się powtarzać, powodując znużenie brakiem niespodzianek i oryginalności. Widać to w każdej generowanej proceduralnie grze, a szczególnie w drugim rozszerzeniu do Elite: Dangerous. Choć twórcy udostępnili w nim możliwość zwiedzania światów „z butami na ziemi", czyli dokładnie tak, jak to będzie wyglądało w Starfieldzie, całość nie sprawdziła się za dobrze. Pozostaje więc liczyć, że kosmiczny Skyrim nie powtórzy błędów konkurencji.

Pole do popisu

Taki kawał kosmosu to także pewna szansa dla gry – wystarczy odwiedzić dowolny serwis z modami, by przekonać się, że produkcje Bethesdy społecznością stoją. **Obstawiam, że Starfield będzie tytułem niesamowicie wręcz podatnym na modowanie i gracze zaczną się bawić... w zasadzie wszystkim.** Bazy, pojazdy, ba, całe planety – jeśli tylko twórcy udostępnią odpowiednie narzędzia, a zapewne tak się stanie, bo głupi nie są, to z biegiem czasu zobaczymy tutaj prawdziwe cuda. Kto wie, może właśnie w tym celu powstaną te mniej lub bardziej maszynowo tworzone światy – żeby społeczność miała swoje piaskownice?

Nie da się ukryć, że Starfield nareszcie nabiera rumieńców. Przyznaję, nie spodziewałem się, iż gra skręci akurat w tę stronę, ale **może z tego wyjść coś naprawdę niesamowitego**. Oczywiście jeśli twórcy dopracują swój tytuł przed premierą, by z powodu błędów nie spłonął niczym statek w atmosferze. Przecież bugi – obok potężnego wsparcia społeczności – są znakiem rozpoznawczym Bethesdy. Wystarczy wspomnieć Fallouta 76, który niemalże poległ pod ich naporem. Łatanie tego tytułu zajęło szmat czasu, ale że misja ratunkowa najwyraźniej się powiodła, to i dalej o grze słychać, podobnie zresztą jak i o Skyrimie, w momencie premiery również dalekim od ideału. Biorąc na to wszystko poprawkę, jestem przekonany, że i Starfield koniec końców się uda i zagości na dyskach graczy na długie lata. Niestety nie wcześniej niż w 2023 roku. **|CDA|**

REKLAMA

ASARTO

Najlepsze
tusze i tonery
do drukarek

LAUR KONSUMENTA 2022

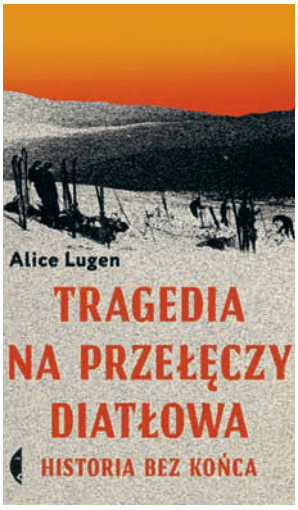
Pozytywne
doświadczenia

www.asarto.pl

REKLAMA

POD OSTRZAŁEM

POLEĆ MI KSIĄŻKĘ



„25 lat CD-Action: Chwile chwały (i przypały)". :D A tak poważnie, to Chen Pi polecał kiedyś na łamach magazynu książkę Alice Lugen „Tragedia na Przełęczy Diatłowa. Historia bez końca". Miałem okazję połknąć ją w dwa dni. Absolutnie fenomenalne dziennikarstwo śledcze zaprezentowane tak, że trudno mi było się oderwać.

JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

Granie na perkusji. Posiadam własną, elektryczną, ale z racji tego, że obecnie nie bardzo mam ją gdzie trzymać, to czeka na mnie w domu rodzinnym. :(

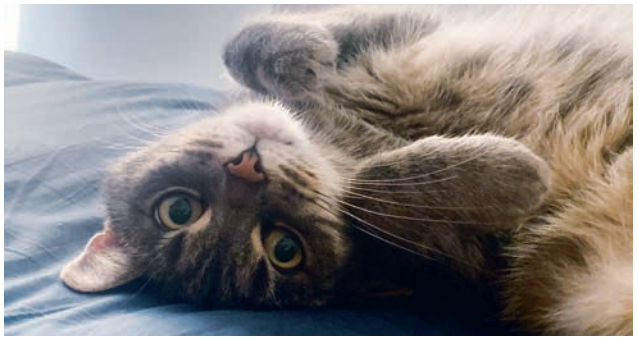
POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

Ech, nie jestem zbytnio serialowy, a Netfliksy czy inne HBO Maksy mogłyby dla mnie nie istnieć. Jak już coś oglądam, to z drugą połówką, bo przynajmniej można sobie podyskutować w trakcie seansu. Moje polecajki będą więc mało odkrywcze: jeżeli chcecie przeżyć coś dołująco okrutnego, to sięgnijcie po „Opowieść podręcznej" (ale tylko dwa pierwsze sezony, potem się rozjeżdża), na osłodę odpalcie sobie doskonałe „Community" (podobnie: wyłącznie sezony 1-3), a jeśli brakuje wam w życiu jakiejś postaci, której znieść nie możecie, to polecam „Przyjaciół" (Ross, blargh!).

TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

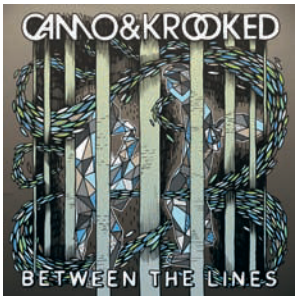
Figurka Crasha Bandicoota siedzącego w gokarcie prosto z gry Crash Team Racing Nitro-Fueled. Wygląda zjawiskowo, w ogóle polecam wszystkie gadżety od Numskull! <3

MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?



W pakiecie ze wspomnianą drugą połówką dostałem kotka. Ma dużo imion, ale ostatecznie najbardziej reaguje na..."Pipek". Nie pytajcie. Generalnie mam straszliwą alergię na koty – gdyby nie odpowiednie leki i steroidy, prawdopodobnie nie mógłbym na co dzień funkcjonować. Ale byłem gotów się poświęcić, bo ten miks wrednej małpy, kochanej maskotki i wiecznie głodnego potwora absolutnie skradł moje serce.

CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?



Wszystkiego. Jestem entuzjastą muzyki elektronicznej w każdej postaci, bo przede wszystkim lubię wpadające w ucho melodie – warstwa liryczna nigdy mnie zbytnio nie interesowała (wyjątkiem jest duet Łona i Webber). Niezmiennie uwielbiam Pendulum, The Qemists (z tymi to się nawet spotkałem i autograf mam!) oraz Camo & Krooked. Wracam do nich cały czas, ale ostatnio zasłuchuję się w soundtracku z BPM: Bullets Per Minute. Piękne rzeczy! A, polecam też muzykę z polskiego Elderborna – pan Kacper Kajzderski z Obsidian Mantra wykonał fenomenalną robotę.

Paweł Raban
CURSIAN

CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

Po tym, jak wyprowadziłem się wreszcie z tego przeklętego blokowiska, to głównie śpiewu ptaków i cykania świerszczy – jakże piękna jest cisza! Poważniej: coś mi mówi, że mam jeden z najbardziej „dziadkowych" gustów w redakcji, bo nie ma dla mnie muzyki ponad dinozaury rocka i metalu. Niespecjalnie znam trendy, więc całkiem możliwe, że zaraz się ośmieszę, ale wiecie co? Mam to w nosie, ważne, że mnie się podoba (polecam tę postawę, swoją drogą). Do brzegu: gęsią skórkę wywołuje u mnie choćby „Holy Diver" Dio – facet miał fenomenalny głos. Zachęcam też do zapoznania się z „Zero to Hero" Star-Lorda. Piosenka powstała specjalnie na potrzeby gry Marvel's Guardians of the Galaxy, ale nie dajcie się zwieść – to istna perełka i genialne naśladownictwo stylu sprzed lat.

POLEĆ MI KSIĄŻKĘ

O, no tutaj wkraczamy na znacznie bliższe mi tereny, bo nie wyobrażam sobie dnia bez książki w kościstej łapie. Nie zamierzam wam ściemniać, że poniżej „Ulissesa" Jamesa Joyce'a nie schodzę – ja tam prosty człowiek jestem, dajcie mi fantastykę, a poczuję się szczęśliwy. Jaką konkretnie? Cykl „Wielkie Płaszcze" Sebastiena de Castella to świetna, czterotomowa saga z pogranicza opowieści spod znaku płaszcza i szpady. Sympatyczni bohaterowie, wartka akcja, cyniczny humor – czego chcieć więcej? A że mało odkrywcze? No i co z tego – grunt, że autor świadomie trzymał się konwencji, w dodatku czuć, że dobrze się bawił, pisząc. Z polskiego poletka polecam „Gamedeca" Marcina Przybyłka. Dwa pierwsze tomy cyklu są rewelacyjne, trzeci – bardzo dobry, czwarty co prawda tylko średniawy, bo trudno śledzić w nim akcję, ale piąty znów daje radę. Ach, no tak – na deser koniecznie „Chłopcy" Jakuba Ćwieka. Kumple Piotrusia Pana dorośli, założyli gang motocyklowy i pokazują światu wielkiego, soczystego, w pełni zasłużonego fakulca. Muszę zachęcać dalej?

MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?

Teraz już nie, ale przez szmat czasu miałem żółwia, który nosił imię Czester. Wiecie, bo gepard od chrupków, a tu żółw... No co, jak się ma kilka lat, to brzmi to jak świetny dowcip! Zmarło się biedaczkowi, a później już nie zdecydowałem się na żadne zwierzę. Z psem trzeba wychodzić, a jak wiadomo, świat poza kopułą to twój wróg, kot zaś... cóż, z mojego doświadczenia wynika, że futrzaki bywają bardzo różne – spokojny przytulas pałętający się po pokojach wydaje się okej, ale na co mi wściekłe, humorzaste, drapiące bydlę? A przecież jak raz przygarnę, to później już z domu nie wyrzucę...

JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

Czekaj, to jest jakiś świat poza grami? A to dziękuję, nie jestem zainteresowany. Czytać lubię, jak już wspomniałem, i więcej mi w zasadzie do szczęścia nie potrzeba. Kiedyś sporo grałem w papierowe erpegi, ale to już dawno za mną, bo ekipa mi się rozpadła. Dorastać im się zachciało i rodziny zakładać, jakby dużych dzieci na świecie było zbyt wiele. Maamoooo, a Marcin i Robert to nie chcą już ze mną grać! Kurde, to się wydrukowało? Szlag.

TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

Mimo że piszę dla CDA już ponad dekadę, mam skandalicznie mało gadżetów, za co niniejszym obwiniam listonosza, kolegów z pracy i świat cały skąpiący mi tych słynnych press packów, którymi podobno przekupuje się pismaków. Że też mnie, cholera, nikt nigdy nie chce skorumpować! Skandal! Za prywatne środki kupiłem sobie kiedyś figurkę Claptrapa. Lubię ją, bo każde spojrzenie na tego blaszanego głupola z gry sprawia, że ponura morda automatycznie mi się rozpogadza.

POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

Nie mogę. Jestem okropnym dziwakiem i zwyczajnie nie lubię ich oglądać. W kinie ostatni raz byłem gdzieś za czasów licealnych (czyli ładnych kilkanaście lat temu), a przed monitorem gapiłem się na „Warcrafta: Początek" (okropny) albo „Mad Maksa: Na drodze gniewu" (obleci). Z seriali był to pierwszy sezon Netflikowskiego „Wiedźmina", który nie zrobił na mnie specjalnego wrażenia, a że kontynuacja podobno wypadła jeszcze gorzej, nie zamierzam sobie więcej zawracać nim głowy.

INWAZJA BOOMER SHOOTERÓW

Walczą ze strzykaniem w kościach: **DaeL, Eugeniusz Siekiera & b-side**

Na naszych oczach narodził się nowy gatunek gier. A my drapiemy się po głowach, nie mogąc go zdefiniować.

Na pozór sprawa z boomer shooterami jest raczej prosta. „Boomer" to po części żartobliwe, a po części złośliwe określenie osoby w bardziej zaawansowanym wieku. Nawiązuje ono do amerykańskiego pokolenia tzw. baby boomers, czyli do ludzi urodzonych w wyżu demograficznym pomiędzy 1946 a 1964. I choć prawdziwi baby boomers nigdy nie byli głównym targetem dla twórców gier, to już potocznie rozumiani boomerzy – w praktyce przedstawiciele pokolenia X i najstarsi spośród milenialsów – jak najbardziej. W końcu oni też zapadli na chorobę wieku starczego redefiniującą oczekiwania wobec FPS-ów. Nie, nie mówię o artretyzmie. Chodzi mi o nostalgię.

Kłopoty definicyjne

A zatem boomer shooter – jak potocznie nazywa się ten podtyp strzelanek – powinien być produkcją skierowaną do graczy nieco starszych, tęskniących za FPS-ami typowymi dla lat 90. I nietrudno takiego przedstawiciela gatunku odnaleźć – w końcu **przeżywamy renesans dynamicznych i wymagających strzelanek zainspirowanych bardziej leciwymi produkcjami**. Zjawisko, które swe absolutne początki ma jeszcze w scenie modderskiej, wydawało pierwsze owoce wraz z remake'ami takimi jak Rise of the Triad z 2013, a prawdziwie eksplodowało w roku 2018, gdy David Szymanski zadziwił nas swoim nawiązującym do Quake'a Duskiem.

Tyle tylko, że z taką definicją więcej jest utrapień niż pożytków. No bo raz, że na przestrzeni lat 90. strzelanki pierwszoosobowe zmieniały się w sposób znaczący i wydestylowanie z nich jednego modelu to raczej trudne zadanie. Dwa, że rodzi się problem z zakwalifikowaniem gier z pogranicza – takiego chociażby System Shocka. Trzy, że nie wiadomo, czy w ramach boomer shooterów mieszczą się tytuły, które do lat 90. nawiązują oprawą graficzną lub dźwiękową, ale już nie mechaniką. Cztery, że cezura czasowa też jest niełatwa do wyznaczenia – w końcu tytuły takie jak Painkiller czy F.E.A.R., niewątpliwie zaliczane do strzelanek staroszkolnych, powstały już w pierwszej dekadzie XXI wieku. Pięć, że równie istotnego problemu dostarczają nam gry wykorzystujące mechanizmy nieznane klasycznym FPS-om. Nie da się ukryć, że Wolfenstein, Doom czy Duke nie były rougelite'ami z możliwością podwójnego skoku. A pytania się mnożą. Gdzie znaleźć miejsce dla nowych Shadow Warriorów? Co z remasterami pokroju PowerSlave Exhumed? I **czy w ogóle jakiekolwiek próby wyznaczania granicy pomiędzy boomer shooterem a mainstreamowym FPS-em mają sens?**

W redakcji dwoiliśmy się i troiliśmy, próbując znaleźć odpowiedzi na te zagwozdki definicyjne. Ktoś w końcu padł z wycieńczenia. Ktoś inny(*) zaczął biegać w kółko i wyrywając sobie włosy z głowy, krzyczał, że nie po to zdecydował się pisać o grach wideo, by go jeszcze przymuszano do myślenia. Ostatecznie postanowiliśmy pójść w ślady sędziego Sądu Najwyższego Stanów Zjednoczonych – Pottera Stewarta, który w 1964 roku, podczas rozprawy dotyczącej Jacobellis v. Ohio, na prośbę opisania pornografii odrzekł, iż konkretna definicja nie jest potrzebna, bo tego rodzaju treści rozpoznaje się, gdy się je widzi. I przy tym pozostaniemy. **Pokażcie mi shootera, a powiem, czy jest w sam raz dla boomera.**

Boomer shootery podbijają świat.

(*) Tym kimś mogłem być ja.

Od przybytku głowa boli

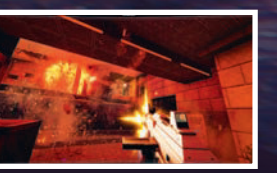
Ale przygotowując przegląd boomer shooterów, natrafiliśmy też na inny problem – klęskę urodzaju. Gdyby zebrać wszystkie FPS-y retro, które miały premierę od czasu, kiedy na rynek przebojem wdarł się Dusk, pewnie doliczylibyśmy się kilkudziesięciu wartych uwagi produkcji. No bo jak tu nie napisać o takich tytułach jak Project Warlock, Severed Steel, Serious Sam 4, Wrath: Aeon of Ruin, Hedon Bloodrite, Amid Evil, Ion Fury, Maximum Action, Ultrakill czy też wspominany już Dusk? **Gdyby natomiast chcieć choć słówkiem napomknąć o każdej z gier, jakich wydanie zapowiedziano na najbliższe miesiące, trzeba byłoby przeglądowi poświęcić cały bieżący numer CD-Action.** Musieliśmy więc pójść na kompromis. Na kolejnych sześciu stronach zaprezentujemy wam wyłącznie świeżaki – produkcje, które albo trafiły do wczesnego dostępu, albo miały premierę w ciągu ostatniego roku. Jest to przegląd czysto subiektywny, nawet przy narzuconych ramach czasowych nieobejmujący wszystkich dobrych boomer shooterów, jakie ukazały się w tym okresie. Ale pokazuje on to, co naszym zdaniem jest szczególnie warte uwagi. Dlatego, drodzy boomerzy, zapraszam was na nostalgiczną podróż w przeszłość. Ufam, że nie zapomnieliście jeszcze, jak się robi rocket jumpy? ***[Dael]***

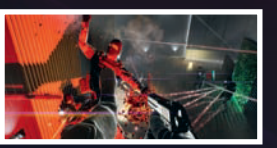
NA CO JESZCZE CZEKAMY?

Jeśli w ostatnich latach boomer shootery zalewały rynek gier, to wkrótce czeka nas prawdziwy potop. W przeglądzie nie mogliśmy niestety wspomnieć o wielu produkcjach, na które czekamy z wypiekami na twarzy. W niektórych wypadkach po prostu nie mieliśmy jeszcze okazji, by w nie zagrać. W innych nasz kontakt z tytułami był bardzo krótki (udostępniono nam prasowe demo albo wersja we wczesnym dostępie przedstawiała niewielki wycinek rozgrywki), przez co nie potrafiliśmy z czystym sumieniem już teraz przedstawić części produkcji jako wartych nabycia. To powiedziawszy, o grach tych warto wspomnieć chociażby po to, aby przygotować się psychicznie na nadchodzącą FPS-ową ucztę.

A znajdą się na niej dania takie jak Cultic, czyli znakomity duchowy spadkobierca pierwszego Blooda potrafiący za pomocą okrojonej palety barw wyczarować prawdziwie upiorne lokacje. Gra, która pozwala wygrzebać się z własnego grobu i rozpocząć eksterminację złowieszczej sekty religijnej, po prostu nie może zawieść.

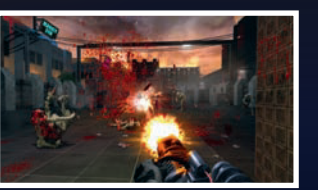
Bardziej kolorowo niż Cultic zapowiada się Selaco, tytuł wykorzystujący silnik GZDoom, czyli uwielbiany przez modderów najpopularniejszy source port klasycznego Dooma. A jaką grę wyczarowali przy jego użyciu twórcy Selaco? Otóż w tym przypadku dostaniemy z dawna wyczekiwanego klona F.E.A.R.

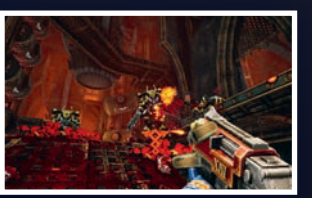




Miłośnicy strzelaniny w zwolnionym tempie mogą się radować, bo F.E.A.R. niebawem doczeka się jeszcze jednego następcy. Krwawa masakra w ocierającym się o fotorealizm (przynajmniej w trybie slo-mo) Trepang2 będzie prawdziwie przerażająca.

Twórca Brutal Dooma to postać dość kontrowersyjna, ale jednego odmówić mu nie sposób – wie, jak zrobić soczystą i dynamiczną strzelankę. I planuje udowodnić to ponownie, tym razem nie podpierając się dziełem id Software. Brutal Fate, jego najnowsze dzieło, ma być jeszcze szybszy i jeszcze krwawszy od najpopularniejszego moda do Dooma.



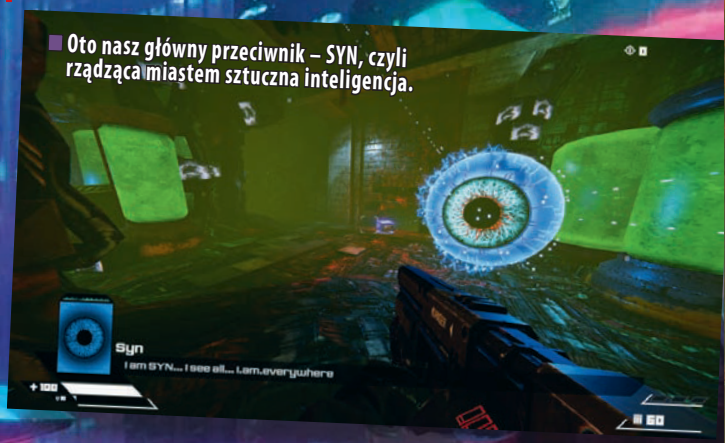


Pamiętacie znakomite FPS-y z lat 90. oparte na licencji Warhammera 40K? Ja nie, bo takich produkcji nie było (może z wyjątkiem Space Hulka: Vengeance of the Blood Angels, ale to bardziej gra taktyczna niż strzelanka). Warhammer 40,000: Boltgun ma to straszliwe niedopatrzenie nadrobić, przenosząc nas w świat rozpikselowanych kosmicznych marines.

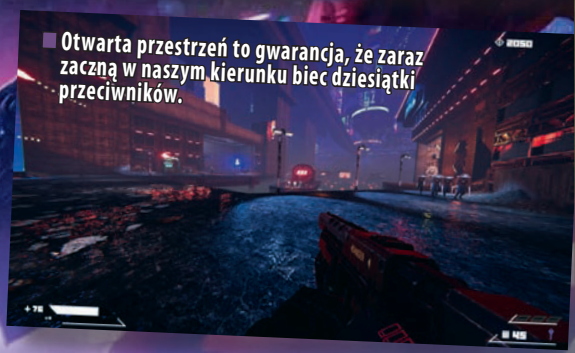
To wszystko to zaledwie wierzchołek góry lodowej. Ale już z tej odległości wierzchołek ów wygląda imponująco. *[DaeL]*

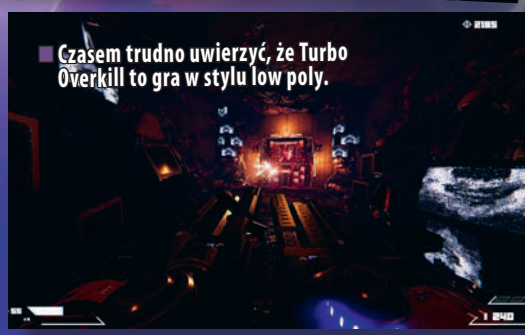
PLATFORMA PC PRODUCENT TRIGGER HAPPY INTERACTIVE WERSJA PL BRAK
FPS, LOW POLY, CYBERPUNK, BIEGANIE PO ŚCIANACH, PIŁA ŁAŃCUCHOWA

TURBO OVERKILL



Oto nasz główny przeciwnik – SYN, czyli rządząca miastem sztuczna inteligencja.


Otwarta przestrzeń to gwarancja, że zaraz zaczną w naszym kierunku biec dziesiątki przeciwników.


Czasem trudno uwierzyć, że Turbo Overkill to gra w stylu low poly.

Jeśli myśleliście, że Doom Slayer to twardziel, bo gania za demonami z piłą łańcuchową, to chciałbym wam przedstawić bohatera gry Turbo Overkill. Facet piłę mechaniczną zamontował sobie na nodze.

Nasz protagonista to Johnny Turbo. Zacne to nazwisko, dające mu miejsce pośród postaci takich jak Duke Nukem, Max Payne, Rex Colt i jeszcze kilku innych o równie obłędnej godności. Misja Johnny'ego jest nieskomplikowana – musi on pokonać sztuczną inteligencję, która na razie zawładnęła cyberpunkowym, skąpanym w świetle neonów miastem Paradise, a wkrótce zdominuje cały świat.

Jak nietrudno się domyślić, fabuła to w tym przypadku raczej pretekst do ostrej strzelanki kopiującej dziesiątki rozwiązań zarówno z najlepszych FPS-ów ostatnich lat, jak i z prawdziwych klasyków gatunku. Najłatwiej rozgrywkę opisać właśnie przez porównanie do innych słynnych tytułów.

Kradzione nie tuczy

A zatem – z gier opartych na silniku Build (głównie z Ion Fury) Turbo Overkill pożycza projekty poziomów. Z polskiego Ghostrunnera zgapia bieganie po ścianach. Dostrzeżemy w nim też masę podobieństw do Ultrakilla, zwłaszcza w kwestii dynamiki rozgrywki. Gdy policzymy, ilu wrogów biega w naszym kierunku z niecnymi zamiarami, skojarzenia z Serious Samem nasuną się same. Z kolei **właściwa walka – w szczególności zachęty do częstego zmieniania broni, a także oparty na finisherach system zdobywania zdrówka i pancerza – jest wyjęta żywcem z Dooma Eternala**. Mechanizm ulepszeń sporo czerpie z BioShocka, a wygląd i odgłosy sklepów pożyczono z Borderlandsów. A czy wspominałem już, że w pewnym momencie gra zmienia się w Descenta?

> Wybuchowa mieszanka najlepszych FPS-ów.

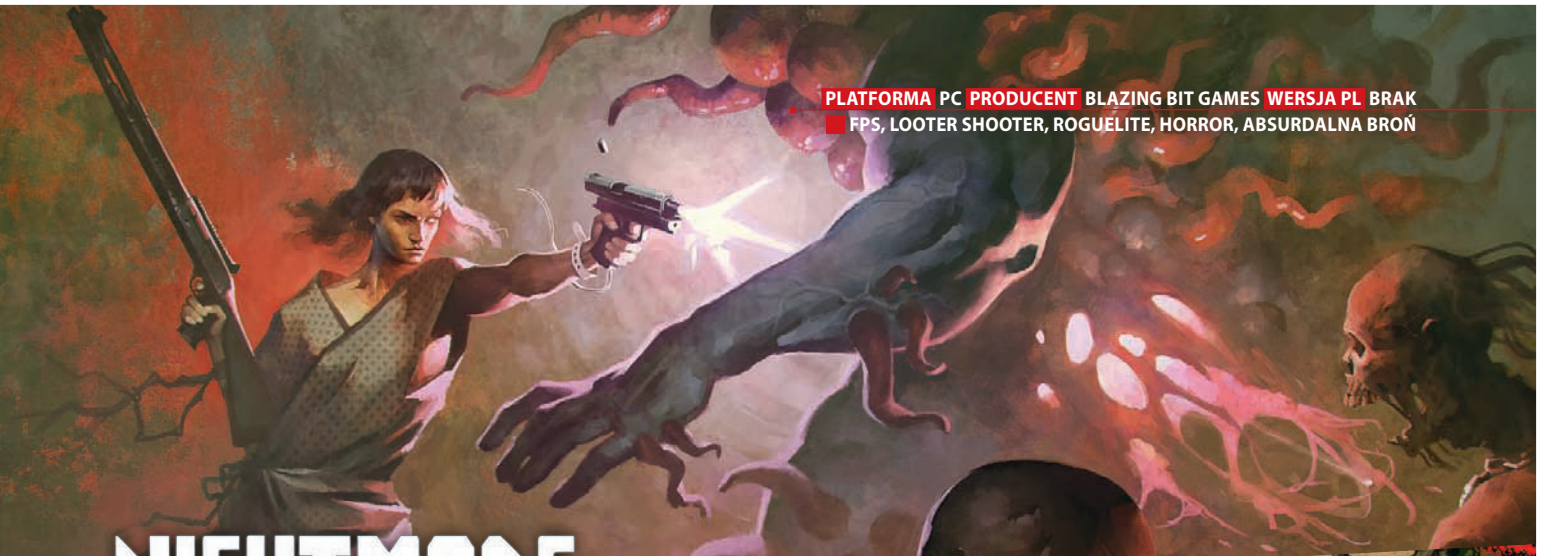
No właśnie, pewnie ktoś mógłby powiedzieć, że taki miszmasz nie może dobrze działać. W odpowiedzi zachęcam do spojrzenia na oprawę graficzną. Co my tu mamy? Ano wcale nie mniejszą różnorodność pozornie niepasujących do siebie elementów. Doskonałe przedstawienie efektów pogodowych (wiadomo, to cyberpunk, więc musi padać) i gry świateł z tysiącami neonów odbijających się w kałużach, a to wszystko sąsiadujące z rozpikselowanymi teksturami. Modele postaci to z kolei styl low poly rodem z Quake'a II. I co? I nic. Nie dość, że ten styl graficzny podoba mi się szalenie, to jeszcze jest niezwykle efektywny w porządkowaniu chaotycznej akcji. No bo niby sto rzeczy się jednocześnie na ekranie rusza (i jeszcze do nas strzela), ale nadal jesteśmy w stanie to ogarnąć.

Mechaniczna doskonałość

Od strony czystej mechaniki strzelania, skakania i rozrywania wrogów na kawałki Turbo Overkill jest naprawdę nie do pobicia. Gra doskonale miesza ze sobą różne typy wrogów, zmuszając nas do myślenia na temat kolejności ich eksterminacji. Nie uświadczymy tu hitscannerów, ale za to nawet jeden z najmniej wymagających przeciwników, odpowiednik doomowego impa, pośle w naszą stronę po kilka „fireballów", czyniąc lawirowanie pomiędzy tymi pociskami czymś autentycznie emocjonującym.

Z kolei **narzędzia, jakie otrzymujemy do radzenia sobie ze sterowaną przez sztuczną inteligencję hałastrą, są naprawdę odjazdowe**. Żeby nie psuć nikomu zabawy z ich odkrywania, wspomnę tylko o dwóch pierwszych. Piła łańcuchowa zamontowana na pododziu umożliwia wykonywanie wślizgów przerabiających na krwawą miazgę całą kupkę przeciwników za jednym zamachem. Pistolet zaś oferuje alternatywny tryb „smart", który pozwala zrobić headshota nawet kilkunastu wrogom naraz.

Jakby tego było mało, Turbo Overkill stanowi nieziemską ucztę dla wszystkich miłośników synthwave'u doprawionego gitarowymi riffami, a przez pokaźną liczbę zabawnych nawiązań do fenomenów popkulturowych (takich jak „Martwe zło", „Dread" czy „Matrix"), sprawi, że grając, będziemy wielokrotnie chichotać. Nie muszę więc chyba dłużej tłumaczyć, dlaczego przygody Johnny'ego Turbo dostarczyły mi tak dużo frajdy. ***[DaeL]***



PLATFORMA PC PRODUCENT BLAZING BIT GAMES WERSJA PL BRAK
FPS, LOOTER SHOOTER, ROGUELITE, HORROR, ABSURDALNA BROŃ

NIGHTMARE REAPER

Zamknięta w szpitalu psychiatrycznym (i to takim rodem z hollywoodzkiego filmu, czyli dość upiornym, wypełnionym wyciem pacjentów i dziwnymi inskrypcjami) kobieta pogrąża się we śnie. A śni o jednym z najlepszych roguelite'owych, generowanych proceduralnie looter shooterów.

Śmierć nie jest problemem. Wskakujemy do śpiulkolotu i wracamy do gry.

Z mieczem na zombiaki? Jasne, czasem trzeba oszczędzać amunicję. Poza tym miecz jest magiczny.

W zasadzie omawiana gra nie powinna mi się podobać. Nie ze względu na fabułę – ta jest całkiem intrygująca. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że twórcy próbują opowiedzieć nam coś z sensownym przesłaniem. To inny aspekt Nightmare Reapera nie zapowiadał się obiecująco. Ja po prostu nie przepadam za looter shooterami. Destiny w ogóle mnie nie interesowało, Borderlandsy wymęczyłem do końca i to widząc w tym więcej grindu niż przyjemności. Czemu więc miałbym dać się złapać na haczyk podobnej strzelanki w stylistyce retro? A jednak Nightmare Reaper zdołał przekonać mnie do siebie. I to jak!

> Shooter z prawdziwie szalonym lootem.

To żaden koszmar

Może to z powodu konstrukcji gry ze stosunkowo krótkimi poziomami, które są przedstawieniem snów pacjentki zamkniętej w upiornej placówce medycznej. W zasadzie nie ma tu typowego grindu, po prostu przechodzimy przez lokację, a po jej ukończeniu możemy zatrzymać jeden typ zdobytej broni (chyba że zakupimy odpowiednie ulepszenie, to wtedy dwa typy) i tyle. Ponadto po kilku mapkach otrzymujemy możliwość zagrania w proste minigry (strzelanki, platformówki itd.), których kończenie nagradza nas różnymi ulepszeniami związanymi czy to z poruszaniem się bohaterki, czy to z bronią.

A może tym, co sprawiło, iż wbrew uprzedzeniom nie mogłem się od Nightmare Reapera oderwać, była ścieżka dźwiękowa? **W równie kreskówkowej, co rozpikselowanej strzelance nie spodziewałem się usłyszeć jednego z najlepszych metalowych soundtracków ostatnich lat.** Cóż, gdybym wcześniej spojrzał na listę płac i zauważył Andrew Hulshulta, kompozytora muzyki odpowiedzialnego za ścieżkę dźwiękową Duska i Dooma Eternala: The Ancient Gods, to uniknąłbym zaskoczenia, kiedy gitary elektryczne zaczęły przy pierwszej większej potyczce pompować mi adrenalinę tak mocno, że od mimowolnego machania głową o mało nie nabawiłem się urazu szyi.

Kraina absurdu

Ale chyba tym, dzięki czemu ostatecznie zakochałem się w tej prostej gierce, była progresja mechaniki rozgrywki. A może powinienem powiedzieć: eskalacja. Nightmare Reapera zaczynamy z nożem. Potem zdobywamy różne pukawki, broń białą, piły łańcuchowe i magiczne księgi – oczywiście o coraz wyższych parametrach. Wszystko zgodnie z logiką typowego looter shootera, prawda? Zyskujemy jakąś broń, następnie jej lepszą wersję, porównujemy drobne zmiany w statystykach... Otóż nie, moi drodzy. **Arsenał z Nightmare Reapera jest tak kompletnie odjechany, że w połowie gry będziemy nawalać do wrogów z dział orbitalnych i wyrzutni taktycznych ładunków jądrowych.** Nawiasem mówiąc – wyrzutnia atomówek ma swoją ulepszoną wersję, która strzela... seriami. A to nie jest nawet ani najbardziej mordercza broń w grze, ani najdziwniejsza. Chwilami ma się wrażenie, jakby człowiek odpalił jakiegoś jajcarskiego moda do Dooma. W przeciwieństwie jednak do fanowskich modyfikacji wszystko jest tu perfekcyjnie zbalansowane, a rozgrywka z każdym poziomem stawia coraz większe wyzwanie. I nie można się już od tego koszmaru oderwać. ***[DaeL]***

PLATFORMY PC, PS4, XBO, NS PRODUCENT BOUNDING BOX SOFTWARE WERSJA PL NAPISY
FPS, DOOM, KRWAWA JATKA

PRODEUS

Zawsze miło wrócić do klasycznego Dooma. Nawet wtedy, gdy maskuje się pod innym szyldem.

Wrogowie nie krwawią. Oni eksplodują juchą.

Twórcy Prodeusa nawet nie kryją się z inspiracją Doomem.

12 lat temu w świecie FPS-ów stało się coś nadzwyczajnego. Swoją premierę miał Brutal Doom, modyfikacja do kultowego klasyka id Software z 1993 roku czyniąca go... cóż, tą samą grą, tylko że na sterydach. Mod był szybszy, krwawszy i naprawdę tchnął nowe życie w starego, dobrego Dooma. Nie wiadomo, jak potoczyłyby się losy FPS-ów, gdyby nie on. Pewnie nie dostalibyśmy żadnej z innych utrzymanych w podobnym duchu modyfikacji (takich jak Project Brutality), a ostatnie dwie odsłony Dooma byłyby mniej dynamiczne. Kto wie, czy w ogóle doczekalibyśmy się wylewu boomer shooterów.

Ale jedno jest niemal pewne. Stawiam dolary przeciw orzechom, że nigdy nie powstałby Prodeus. **Wszak ta gra to nic innego jak Brutal Doom w nowej, niesamowitej oprawie graficznej.** I niby twórcy gry – Mike Veller i Jason Mojica (notabene pracujący wcześniej nad Doomem z 2016 roku) – próbują ten fakt maskować, ale DNA produkcji id Software i jej najpopularniejszej modyfikacji jest tu widoczne gołym okiem.

Wstrętne monstra tak się rozbryzgały, że aż broń mi się cała posklejała.

Doom 3

No bo tak – z dołu ekranu spogląda na nas wkurzona mordka bohatera. Monstra może i mają przeróżne dziwne nazwy, ale są dość oczywistymi wariacjami na temat znanych z Dooma zombie, kakodemonów czy impów. Arsenał też różni się tylko detalami wizualnymi, a obsługa nawet najprostszych pukawek ma w sobie tę „mięsistość", jaką znamy z Brutal Dooma. Strzały niemal fizycznie oddziałują na gracza. Zresztą potwory wcale nie mają lepiej, bo każda salwa urywa im kończyny, zdziera skórę i sprawia, że eksplodują, rozchlapując krew na lewo i prawo.

I zapewniam: w moich słowach nie ma ani odrobiny przesady. **Każdy potwór potraktowany z bliska shotgunem zabryzga nam farbą wszystkie okoliczne powierzchnie** i to w takiej ilości, że aż będziemy zachodzić w głowę, gdzież się w danym monstrum tyle krwi pomieściło. O tym, jak bardzo owe eksplozje flaków i juchy są efektowne, najlepiej zaświadczy to, iż człowiek przez większość czasu spędzonego z grą czuje się brudny, a i na broń – naturalnie też zbrukaną – nie bardzo może patrzeć. Poziom krwawej przemocy w Prodeusie swoim absurdem przewyższa nawet to, co można zobaczyć w serii Mortal Kombat.

Powrót do przeszłości

Krwistość nie byłaby tak spektakularna, gdyby nie naprawdę interesująca oprawa graficzna. Otóż Prodeus stosuje kombinację skomplikowanych modeli 3D, tekstur o niskiej rozdzielczości oraz nowoczesnych efektów świetlnych i cząsteczkowych. Jest to mieszanka wybuchowa.

Tekstury w niskiej rozdzielczości i zaawansowane efekty cząsteczkowe tworzą wybuchową mieszankę.

Doom na sterydach.

A jeśli ktoś ma ochotę podkręcić poziom nostalgii do maksimum, to może zredukować rozdzielczość do 320 × 240 pikseli, zamienić trójwymiarowe modele przeciwników na płaskie sprite'y, a nawet uruchomić filtr symulujący jakość obrazu z monitorów CRT. Ach, wspomnień czar.

Na szczęście muzyki do formatu MIDI nie skonwertujemy. Bo – przy całym szacunku dla doomowego soundtracku – to, co wyrabiają kompozytorzy ścieżki dźwiękowej do Prodeusa (Josh „Dragonfly" O'Sullivan i Andrew Hulshult – tak, ten sam, co w Nightmare Reaperze), to po prostu mistrzostwo.

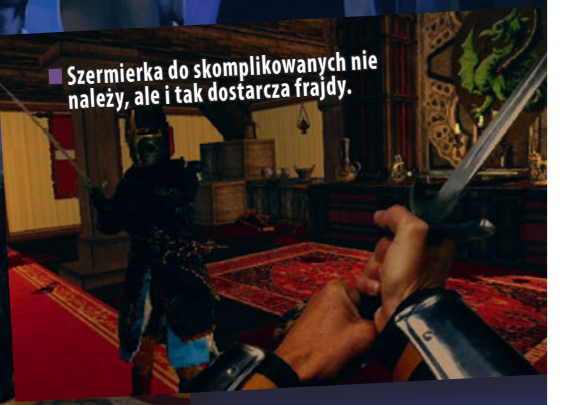
I nie mam tu w zasadzie nic więcej do dodania. Prodeus to Brutal Doom, tyle że wyglądający lepiej niż coś, co moglibyśmy sobie wymarzyć. Nic, tylko grać. ***[DaeL]***

PLATFORMA PC PRODUCENT SCOLARO GAMES WERSJA PL BRAK
FPS, HACK'N'SLASH, WITCHAVEN

Arthurian Legends

Prawdziwy rycerz winien walczyć w imię sprawiedliwości i chronić pokrzywdzonych. Postanowiłem zatem dołożyć wszelkich starań, aby zlikwidować straszliwą niesprawiedliwość, jaką jest stosunkowo mała popularność Arthurian Legends.

Tarcza w lewej ręce to konieczność, gdy gra zacznie rzucać przeciw nam grupy łuczników i kuszników.


Szermierka do skomplikowanych nie należy, ale i tak dostarcza frajdy.

Pozwólcie, że przeniosę was w mroki średniowiecza. Oto Uther Pendragon, zapaławszy cielesnymi żądzami do Igerny, żony Gorloisa z Kornwalii, namawia Merlina, by ten pomógł mu zdobyć upragnioną kobietę. Posłuszny czarodziej rzuca zaklęcie, dzięki czemu władca upodabnia się do męża swej ukochanej. Uther spędza noc z Igerną i płodzi syna (który w przyszłości stanie się pewnym znanym królem), a kiedy Gorlois umiera, bierze kobietę za żonę. Ale magia ma swoją cenę. Niedługo po narodzinach Artura Igerna także odchodzi z tego świata. Władca zamiast zdać sobie sprawę, iż ukochaną zabiła jego własna podłość, tragedię przypisuje samej magii i zakazuje używania jej w swoim kraju. A na taki błąd polityczny reagują Sasowie, z pomocą czarów najeżdżając Brytanię i docierając do domu naszego bohatera, który teraz musi ich przepędzić. Nie tylko z domu, ale z całego królestwa.

Sasowie to pocioty i wyronie!

Tak zaczyna się Arthurian Legends. Z samej gry w zasadzie dużo więcej fabuły się już nie wyciśnie, choć gwoli sprawiedliwości muszę powiedzieć, że zawarte w opisie quasi-historycznego tła naszej przygody archaiczne wulgaryzmy

> Arthurian Legends przeniesie nas w mroki lat 90.

ubawiły mnie setnie. Ale wiadomo, Arthurian Legends nikt nie odpali dla historyjek, tylko dla siekania i tłuczenia Sasów (tudzież różnego magicznego tałatajstwa). A to wypada znakomicie.

Arthurian Legends to shooter tylko połowicznie, bo obok rażących na odległość kusz, noży, toporków i różnych magicznych artefaktów korzystać będziemy ze średniowiecznego arsenału do walki na dystansie krótkim (miecze czy buzdygany). Innymi słowy, **bardziej niż Hexena czy Heretica gra przypomina Witchavena, jedną z pierwszych (i słabszych) produkcji stworzonych na silniku Build. Tyle tylko, że jest od niej o niebo lepsza.**

System walki wykorzystuje obie łapy naszego bohaterskiego Bryta. W prawej, dominującej (i związanej z lewym przyciskiem myszy), trzymać będziemy główną broń ofensywną. W lewej możemy dzierżyć tarczę, minikuszę albo sztylet (jeśli nam życie niemiłe). Sprawdza się to całkiem nieźle, pojedynki mają swoją dynamikę i rytm, uderzenia wrogów można nawet parować. Do tego dochodzi ogrom możliwych do sprytnego wykorzystania przedmiotów (na czele z moimi ulubionymi sidłami), które sprawiają, że walka nie jest po prostu bezmyślną sieczką.

Uczeń czarnoksiężnika

Wiele dobrych słów można też powiedzieć o solidnym designie naprawdę dużych poziomów i **ślicznie rozpikselowanych, dwuwymiarowych sprite'ach reprezentujących naszych przeciwników**. Nawiasem mówiąc, twórca gry ponoć przygotował większość tych sylwetek, robiąc zdjęcia plastikowym figurkom rycerzy i potworów. Trudno w to uwierzyć, widząc, jak ciekawe animacje (zwłaszcza śmierci) udało mu się za pomocą takich środków uzyskać. Choć pewnie jeszcze trudniej pojąć to, że cała gra powstała przy użyciu silnika 001 Game Creator, a więc jednego z najprostszych engine'ów dla początkujących twórców.

I oto przypadkiem dotknęliśmy powodu, dla którego Arthurian Legends pozostaje grą stosunkowo nieznaną. Otóż studio Scolaro Games odpowiedzialne za ten tytuł to tak naprawdę jeden człowiek, a opisywana produkcja stanowi jego debiut. I – zaryzykuję twierdzenie – o ile twórca naprawdę zdołał zgłębić tajniki designu dobrych FPS-ów retro, o tyle marketing pozostał dla niego czarną magią. Nie ma więc się co dziwić, że Arthurian Legends zniknęło w mgłach Avalonu. Ale, do licha, choćbym miał każdą rozmowę zaczynać od napomknięcia o tym tytule, to grę wypromuję. I mam nadzieję, że mnie w tym zbożnym przedsięwzięciu wesprzecie. ***[DaeL]***

PLATFORMA PC PRODUCENT BYTE BARREL WERSJA PL NAPISY
FPS, OLDSKUL, CTHULHU, CEL SHADING

FORGIVE ME FATHER

Debiutanckiego shootera studia Byte Barrel przechodziłem dwa razy i właśnie popełniam na jego temat trzeci tekst. Warto jednak, bo za niepozorną fasadą kryje się mięsista, brutalna i szalenie klimatyczna rzeźnia w klimatach prozy H.P. Lovecrafta.

Inspiracje twórczością Samotnika z Providence są widoczne w każdej składowej gry. Ląduję w Pestisville, obskurnym portowym miasteczku, którego mieszkańcom przytrafiło się coś złego. Jedni zaginęli, inni zaś zostali szalonymi kultystami albo – nie mając tyle szczęścia – przemienili się w oślizgłe stwory z mackami wyrastającymi z twarzy. Przebijam się przez ulice ponurej mieściny, okoliczne farmy, bagna i lasy, szpitale psychiatryczne i cmentarzyska, kończąc krwawą przebieżkę w mitycznych miastach wzniesionych przez samych Przedwiecznych.

Pełne ręce roboty

Bez względu na okoliczności przyrody z każdego ciemnego zaułka człapią lub pełzną w moim kierunku jakieś maszkary. To towarzyskie bestie: uwielbiają występować w grupach, zawsze z obłędem w oczach i żądzą mordu. Ksiądz lub dziennikarka, w których mogę się wcielić, nie pozostają im dłużni – szybko rozstawiam dwuwymiarowe kreatury po kątach. Nie przejęzyczyłem się, ów retro shooter jest naprawdę retro – **wszyscy przeciwnicy to sprite'y**. Jeśli z rozrzewnieniem wspominacie Blooda i inne klasyki na silniku Build, w bluźnierczym Pestisville od razu poczujecie się jak w domu.

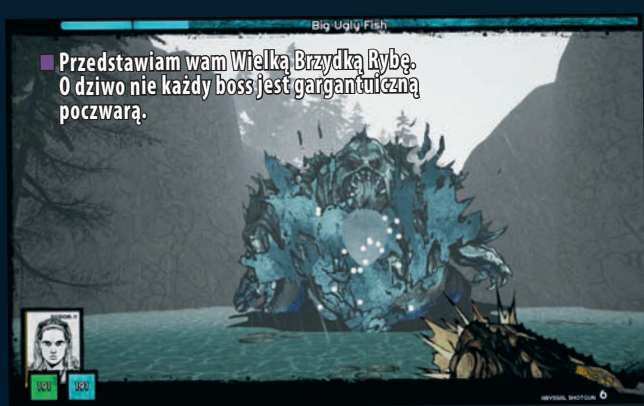
W swojej krwawej krucjacie mam solidne argumenty w postaci wachlarza poręcznych spluw – m.in. strzelbę przerabiającą na kisiel nawet kilku wrogów jednocześnie czy zaskakująco zabójczy harpun – a klasyczne narzędzia mordu wspiera szereg przydatnych akcesoriów. **Każdy z bohaterów dysponuje innym wyposażeniem, choć efekty ich działania okazują się dość podobne.** Przykładowo kropidło księdza paraliżuje na moment wroga i dokładnie to samo robi flesz aparatu dziennikarki. Broń i dodatkowe klamoty mogę rozwijać, wydając punkty doświadczenia na dość rozległym drzewku rozwoju.

I'm a madman!

Forgive Me Father nawiązuje dialog z twórczością Lovecrafta, więc nie mogło zabraknąć naczelnego pierwiastka powracającego w grach inspirowanych mitologią Cthulhu. Mowa o obłędzie, w tym przypadku wizualizowanym za pomocą czarno-białego filtra pojawiającego się zawsze wtedy, gdy zbytnio zatracam się w morderczym tańcu. Co jednak ciekawe, **szaleństwo mi służy – choć obraz ciemnieje, ograniczając widoczność, moja skóra staje się twardsza, a wystrzelone kule ranią dotkliwiej**.

Oczywiście debiutanckie dzieło gdańskiego studia nie jest grą bez wad. Fabuła prosiła się o głębszy rys – szczególnie uwzględniając tak zacne inspiracje – a przez rzadko występujące punkty zapisu i wysoki poziom trudności przydadzą się wam spore zapasy cierpliwości. Ponadto nie każdego zdoła do siebie przekonać cel-shadingowa grafika, dzięki której screeny przywodzą na myśl komiksowe kadry. Mnie ta spójna estetyka kupiła, a uzupełniona o metalowe brzmienia ze ścieżki dźwiękowej idealnie współgrała z charakterem rozgrywki. Jucha wesoło chlupocze w buciorach, klimat wylewa się z ekranu w nadprogramowych ilościach, a gęba sama się cieszy – Forgive Me Father to jedna z takich właśnie produkcji. Czego chcieć więcej? ***[Eugeniusz Siekiera]***

> Kilkadziesiąt etapów daje łącznie kilka(naście) godzin uroczo staroszkolnej zabawy.

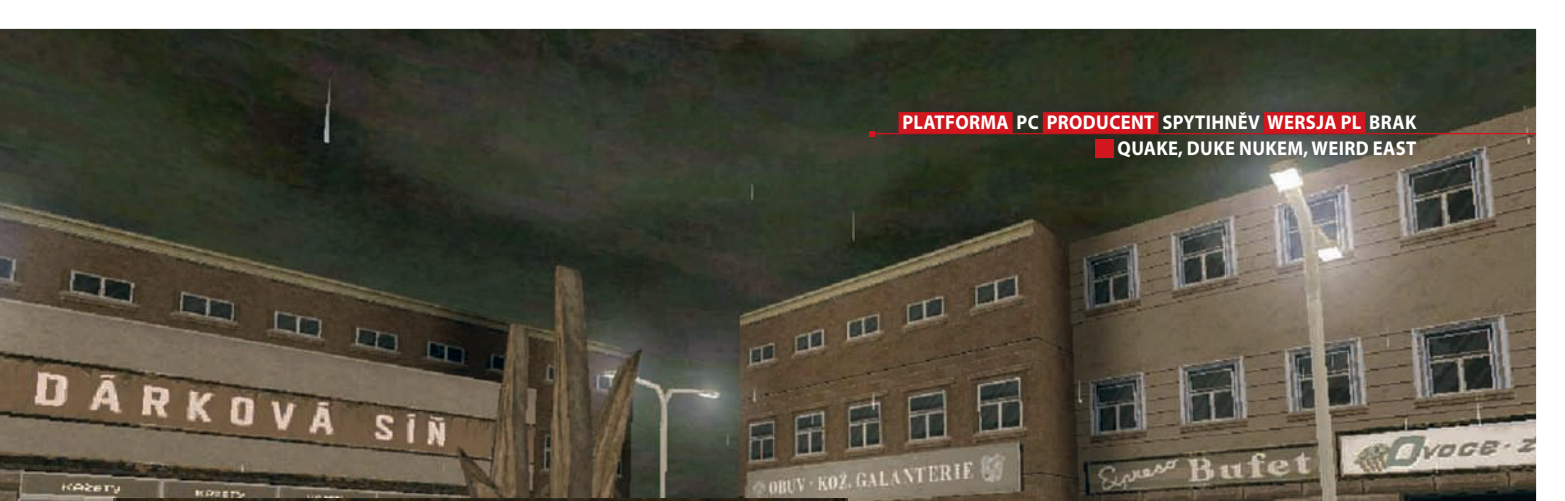


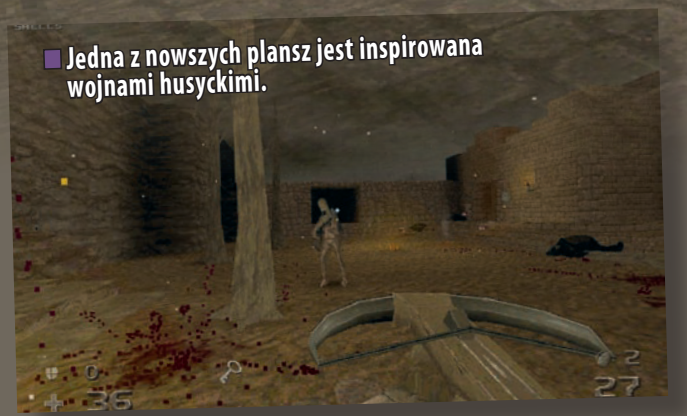
PLATFORMA PC PRODUCENT SPYTIHNĚV WERSJA PL BRAK

QUAKE, DUKE NUKEM, WEIRD EAST

HROT

Ta gra to odpowiedź na pytania: „Co wyjdzie z połączenia Quake'a i Duke'a Nukema 3D?" oraz „Czy da się fajnie inspirować czasami komuny?".





Jedna z nowszych plansz jest inspirowana wojnami husyckimi.

Szarobura paleta barw doprowadzona została do rangi sztuki.

Wśród coraz liczniejszych FPS-ów retro HROT to jeden z niewielu tak jasno błyszczących punktów na mapie gier – a jednocześnie produkcja diabelnie brzydka. Przy czym ta brzydota nie jest ani efektem nieporadności autora, ani turpizmem, a cudownym hołdem dla szaroburości charakteryzującej demoludy. Zapraszam na wycieczkę po **Pradze z 1986 roku, gdzie ulice, fabryki i domy kultury są równie piękne, co niekończące się korytarze obskurnych bunkrów i rzygających brązową mazią kanałów**. Aha, no i oczywiście zamiast poczciwych prażan towarzyszyć nam będą wojsko oraz kosmici.

> Ta tworzona przez jedną osobę strzelanka oddaje esencję stylistyki „weird east".

Książę wstrząsów

Jak już wspomniał wcześniej DaeL, stylizowane na lata 90. strzelanki nie stanowią jednolitej masy, bo każda ma inne źródła inspiracji. A te wybrzmiewają nie tylko w wyglądzie plansz i arsenale, ale też w sposobie poruszania się, gunplayu czy tempie rozgrywki. HROT bardzo wyraźnie sygnalizuje, z czego się zrodził. Zarówno ponura paleta barw, jak i system strzelania to zdecydowanie pierwszy Quake, czyli pełne 3D, sprawnie poruszający się na wszystkie strony bohater i pociski lecące dokładnie tam, gdzie je poślemy. Ale **plansze to nie odrealnione pijackie fantazje na temat średniowiecznych fortec i kosmicznych baz, a kreatywne odtwarzanie prawdziwych lokacji** ze – jak zarzeka się autor – stolicy ówczesnej Czechosłowacji. Mamy więc i rozległe podziemia, i place przed blokami, i „tył sklepu warzywnego", i dom kultury, i wyszehradzki zamek, i mauzoleum pierwszego sekretarza partii. Czyli wypisz wymaluj typ pomysłów z Duke'a Nukema 3D.

Ale ta świetna fuzja nie udałaby się, gdyby stylizacja nie sięgała tak głęboko, jak się da. HROT to trochę Half-Life zza żelaznej kurtyny – jakaś niewyjaśniona katastrofa oraz ulice wypełnione sołdatami w maskach przeciwgazowych i naukowcami-stworami w kombinezonach ochronnych. Brzydotę przestrzeni dopełnia magia drobiazgów: od portretów działaczy, przez przywracające zdrowie menażki z jedzeniem, aż po takie detale jak ten, że kolejnych wrót nie otwieramy za pomocą kart magnetycznych, a zardzewiałych kluczy czy siermiężnych przekładni. Z kolei **wisienką na tym brązowym torcie są bossowie – najczęściej nieporadne mutanty, które jeszcze bardziej podkreślają „ruskość" całej scenerii**. Oto „weird east" (patrz: CDA 10/2021) w pełnej krasie!

To nie koniec, to początek

HROT nieźle sprawuje się też na najważniejszej płaszczyźnie, czyli tej dotyczącej strzelania i zachowania wrogów. Quake'owa klasyka, a więc shotgun, rakietnica i granaty, została wzbogacona o pistolet i automaty (już bardziej wyciągnięte ze starego Call of Duty), a także minę przeciwpiechotną i – jakże by inaczej – sierp. Wszystko działa soczyście i satysfakcjonująco. **Trochę gorzej z AI przeciwników – ci nie są jacyś kiepscy, ale często za mało w nich agresji.** Brakowało mi choćby pojedynczych momentów, w których po prostu dostałbym w kość. Do tego pierwszy epizod to głównie masakrowanie czterech tych samych typów wroga.

Ale! HROT został wydany we wczesnym dostępie i szybki rzut na listę aktualizacji pokazuje, jak ładnie ta gra spuchła od stycznia 2021 roku. Spytihněv cyklicznie dorzuca do niej nowości: mapy, bronie, przeciwników. Poprawia, ulepsza, dodaje „pijalne wino", mopa czy fajerwerki na zakończenie epizodu. Absolutnie nie trzeba czekać na pełną wersję, bo już to, co mamy teraz, to materiał na 8/10. ***[b-side]***

PLATFORMY PC PRODUCENT HYPERSTRANGE / CREATIVEFORGE GAMES WERSJA PL NAPISY
FPS, OLDSKUL, BOOMER SHOOTER, KOLEŚ

POSTAL BRAIN DAMAGED

Gębodupy, uszanowanko! W Kaznodziei wyglądałeś inaczej.

Biada temu, kto wciśnie się w kolejce do kasy przed wściekłą Grażynę.

W najlepszego Postala od 1997 zagrał: **Eugeniusz Siekiera**

Niewiarygodne, że da się zrobić Postala, który nie sypie się jak domek z kart, nie ma miliona błędów, nie ładuje jednej ulicy przez pół minuty. I – o zgrozo – bywa autentycznie zabawny. Zaślepieni fani No Regerts i patałachów z Running with Scissors muszą czuć się niepocieszeni.

Rodzime studio dowodzi, że nawet w czasach powszechnej poprawności politycznej można zrobić bezkompromisowego Postala. W dodatku takiego, w którym żarty są miłym dodatkiem, a nie przykrywką dla kiepskiej mechaniki i niedopracowanej zawartości. Postal 4 okazał się kompletnym zakalcem i zamierzam to powtarzać przy każdej sposobności. Brain Damaged niby uderza w podobne tony, wcisnąć to samo, co niespełna 20 lat temu, tylko w znacznie gorszym wydaniu.

Powspominajmy, jak drzewiej bywało

Ktoś mógłby powiedzieć, że z Brain Damaged żaden Postal, bo zanadto odbiega od macierzystej serii. Ale po pierwsze mamy do czynienia ze spin-offem, czego twórcy nigdy nie kryli, a po wtóre nawet

> Polski Postal to jeden wielki zbiór cytatów z popkultury.

ale jego melodia przeważnie wybrzmiewa czysto, bo okraszono ją dobrze skrojoną zawartością – niebombardującą mnie ekranami ładowania co pięć sekund i nieprzycinającą się jak Crysis odpalony na wyświetlaczu mikrofali. A przede wszystkim gra ma pomysł na siebie, dzięki czemu nie staje się jedynie przebrzmiałym echem dawnego hitu próbującym mi **główna seria od początku błądziła, szukając dla siebie idealnej formuły**. Siadając do „jedynki", współczesny gracz zapewne wzruszy ramionami, ale zaręczam, że w 1997 roku robiła piorunujące wrażenie. Ta surowa, serwowana w rzucie izometrycznym i na ręcznie rysowanych planszach opowieść nie żonglowała nam przed nosem prymitywnymi dowcipami i kloacznym humorem. Była boleśnie prostą historią Kolesia, który miał zły dzień, a swą frustrację i niekontrolowaną agresję postanowił wyładować na mieszkańcach miasteczka Paradise.

Wydana w 2003 roku część druga, powszechnie uważana za kultową, znacząco odeszła od tych założeń. Bohaterem niby wciąż był Koleś, a terenem działań miasteczko Paradise w Arizonie, zmieniła się jednak perspektywa (tym razem padło na FPS-a rozgrywanego w quasi-sandboksie) i przede wszystkim ciężar opowieści. Scenarzyści uciekli w satyrę, ładując do gry sporo popkulturowych smaczków i masę niewybrednych żartów. Pomysł chwycił, więc po dwóch latach powstał dodatek Apocalypse Weekend, który do pięciu dni z podstawki dorzucał dwa kolejne. Oczywiście w formule rozgrywki nie zmieniło się nic – było głupio, prześmiesznie i rzecz jasna bardzo brutalnie.

A „trójka"? Zdaniem Running with Scissors ta część w ogóle się nie wydarzyła. Trudno im się dziwić, ponieważ odpowiedzialne za tego potworka rosyjskie studio Trashmasters chyba zbyt dosłownie potraktowało własną nazwę, tworząc zarobaczonego i niegrywalnego śmiecia. Szkoda tylko, że Amerykanie nie wynieśli z tego

Ten obleśny typ zaraz wyciągnie sobie hamburgera. Nie chcę wiedzieć skąd.

żadnej nauki, bo część czwarta, choć wróciła prosto pod rodzicielskie skrzydła, po kilku latach gnicia we wczesnym dostępie okazała się równie kuriozalnym festiwalem błędów i niedoróbek.

Kręcimy bekę

W czym więc Brain Damaged wypada lepiej niż No Regerts? Cóż, łatwiejsze okazałoby się wymienienie tego, w czym wypada słabiej. Nie będę się już dłużej rozwodził nad tym, że Postal znad Wisły nie atakuje nas ciągłymi crashami, psującą się fizyką i milionem innych niedociągnięć, a do tego chodzi jak złoto i wczytuje się tak szybko, że nie zdążysz zrobić screenshota ekranu ładowania. Weźmy na tapet to, co obie gry do siebie w pewnym stopniu zbliża i wyróżnia na tle konkurencji – rubaszny, momentami przyciężki i z całą pewnością bardzo specyficzny humor.

Jeśli atakują cię goście przebrani za Gwiazdę Śmierci i Godzillę, wiesz, że trafiłeś na imprezę nerdów.

Obie gry uderzają w podobne tony i nie uznają żadnych świętości, pełna zgoda. Ale Brain Damaged robi to po prostu lepiej, bo **każdy żart ma jakiś kontekst, punkt odniesienia**. Wiecie jakiego napisu tu nie ujrzycie? „Wszelkie podobieństwo do prawdziwych postaci i zdarzeń jest wyłącznie przypadkowe". Właśnie tak; w tej grze absolutnie nic nie jest przypadkowe, żadna szpila, przytyk czy mniej lub bardziej oczywista inspiracja nie znalazły się tam niezamierzenie. Polski Postal to jeden wielki zbiór cytatów z popkultury. Każdy poziom od nich pęcznieje, a nawiązań do komiksów, filmów, gier i rozmaitych zjawisk kulturowych jest tak wiele, że potykałem się o nie co krok, choć idę o zakład, że sporej części nie wyłapałem.

Popkulturowe smaczki pojawiają się w formie przerobionych nazwisk, tytułów bądź cytatów, czasem porównania prowokuje konkretne zdarzenie, innym razem nazwa poziomu lub imię któregoś z bohaterów drugiego planu. Jeśli lądujesz w etapie zwanym „Skazany na oklep", który odnosi się rzecz jasna do „Skazanych na Shawshank", możesz mieć pewność, »

Ktoś tu miał chyba poważne problemy.

Animowane przerywniki próbują nadać fabularnemu bełkotowi sens.

Odwiedzamy poziomy przywodzące na myśl pamiętne Sanitarium czy niesłusznie zapomniane Kiss: Psycho Circus – The Nightmare Child. Nawet jeśli nie były to bezpośrednie inspiracje twórców, to przecież skojarzenia nadal wydają się słuszne. Doszło do tego, że doszukiwałem się smaczków w scenach, które pewnie żadnego konkretnego nawiązania nie zawierały. Spodziewając się odniesień na każdym kroku, sam tworzyłem kolejne.

że wyjście z więziennej celi znajdziesz za plakatem z jakąś cizią. Koleś lubi cytować kawałki muzyczne („Another Brick in the Wall" Pink Floyd czy „Welcome Home (Sanitarium)"Metalliki), a w animowanych przerywnikach między aktami twórcy dworują sobie z twórczości Uwe Bolla, „Strefy mroku" (kultowego serialu z lat 80.) i Jasia Fasoli. Jest nawet skok wiary w kupę siana rodem z Assassin's Creeda – oczywiście symboliczny, bo Koleś nic sobie nie robi z grawitacji i nie zrani go nawet upadek z Mount Everestu. Nie to, żeby w grze znajdował się Mount Everest.

Nawet w czasach poprawności politycznej można zrobić bezkompromisowego Postala.

Popkulturowy tygiel

To jedna strona medalu. Na drugiej znajdziemy cały szereg inspiracji w zakresie level designu, projektów przeciwników czy modeli konkretnych pukawek, co moim zdaniem ma większą wartość niż kolejny wciśnięty kolanem żart, bo realnie przekłada się na rozgrywkę. Co jakiś czas wpadamy na arenę, na której roi się od wrogów. Łagodne brzmienia zastępuje ostry metalowy podkład, a my lawirujemy między chodnikami i półkami skalnymi, korzystając z punktów wybicia bądź zaczepów dla haka ze strzelby. To oczywista inspiracja ostatnimi inkarnacjami Dooma; zresztą z Eternala bez żenady podpieprzono rzeczonego shootguna z łańcuchem, do czego twórcy dowcipnie się przyznają („Jest coś bardziej klasycznego niż dwururka? Tak. Dwururka, która jest ordynarną zrzynką z tej-gry-z-tym-gościem-w-hełmie").

Pozostając w sferze wpływów twórczości id Software – mamy tu potwora przypominającego cacodemona, tyle że w cyrkowej wersji, jedna z pukawek wygląda jak spawarka, a inną zasilają gwoździe (to dla odmiany z Quake'a, jakby kto pytał).

Olej to!

Dobre jest również to, że **znaleziono praktyczne zastosowanie dla najbardziej kretyńskiej „umiejętności" Kolesia znanej z głównej serii**. Chodzi oczywiście o oddawanie moczu – czynność, która tu pozwala aktywować stosowne panele bądź doprowadzać do zwarcia w uszkodzonych instalacjach, a w efekcie – do eksplozji (w jednej misji sikanie jest nawet częścią zagadki środowiskowej, trzeba bowiem wypełnić moczem pomieszczenie bez wyjścia). Ponadto po zażyciu kilku różnych specyfików strumień uryny nabiera dodatkowych właściwości. Dzięki ostremu sosowi (używaj ostrożnie, piecze dwa razy!) struga moczu stanie się jęzorem ognia pozwalającym podpalać wrogów, po wypiciu

PRZECZYTAJ RECENZJĘ

OCENA **7**

Z jednej strony znam kilka lepszych shooterów atakujących pikselami wielkości kostki rosołowej, z drugiej bawiłem się świetnie, a jeśli porwę się kiedyś na stworzenie listy „najbardziej pokręconych poziomów w grach", z całą pewnością wyląduje na niej kilka mapek z Postala: Brain Damaged. *[Siekiera]*

Recenzję Postal: Brain Damaged i wielu innych gier znajdziesz na cdaction.pl.

Czym byłyby amerykańskie przedmieścia bez domków z kserokopiarki i chorobliwie otyłych nastolatków?

płynnego azotu zamienimy ich w lodowe rzeźby, a podejrzana berbelucha sprawi, że obsikany przeciwnik zacznie walczyć po naszej stronie.

W ogóle **cały ten system przedmiotów jednorazowego użytku jest fajnie przemyślany**, bo praktycznie wszystko przydaje się w boju. Sterydy zwiększają moc kopniaków i uderzeń łopatą łańcuchową (jedyna broń biała w grze), piguły aktywują klasyczny bullet time, a akimbo zamienia nas w chodzącą maszynę zagłady – dzierżymy dwa gnaty miast jednego i przez krótką chwilę dysponujemy nielimitowaną amunicją. Trzy ostatnie są najbardziej banalne, ale nie mniej przydatne: zdrowotna fifka ładuje „hapeki" do pełna, pudło z amunicją uzupełnia jej zapas do aktywnej w danym momencie broni, a przenośna zbroja to, cóż, po prostu zbroja.

Byleby gadali

Mimo oczywistych podobieństw trudno tworzyć jakieś poważne zestawienia porównawcze dwóch najnowszych inkarnacji Postala. Ostatecznie z jednej strony mamy sztampowego, pozbawionego polotu sandboksa, w którym dosłownie wszystko trzeszczy, z drugiej indyczego liniowego retro shootera nawiązującego do klasyków z lat 90. Nie bez znaczenia pozostaje też fakt, że Brain Damaged było pewnie znacznie łatwiej stworzyć, o kosztach produkcji nie wspominając. Okej, to zrozumiałe, ale babka mi zawsze powtarzała: mierz siły na zamiary tudzież nie porywaj się z motyką na słońce.

Poziom partactwa i dyletanctwa w przypadku Postala 4: No Regerts jest tak olbrzymi, że samo wypuszczenie gry w takim stanie z wczesnego dostępu wydaje się bezczelnym, obliczonym na określony efekt cynizmem. RWS doskonale wiedziało, że ich tytuł zostanie rozjechany walcem w recenzjach, nie tyle z uwagi na miałką treść, co przede wszystkim za stan techniczny w dniu wydania. Licząc jednak na powtórkę sytuacji, do jakiej doszło po premierze Postala 2, miało zapewne nadzieję, że niskie oceny będą dla fanbazy niczym paliwo wlane do dogasającego ogniska. W tej sytuacji potężną salwą w pysk oberwali nie odpowiedzialni za katastrofalną jakość twórcy, a pismaki ośmielające się podnieść rękę na świętość. Ostatecznie nieważne przecież, co mówią, byleby mówili.

Dlatego tym bardziej doceniam pracę polskiego zespołu. **Tworząc produkcję prostszą w założeniach, studio postarało się, by każdy jej aspekt został doszlifowany**, by żarty nie były kamuflażem dla fatalnej zawartości, a jedynie miłym dodatkiem do tego, co w grze najbardziej się liczy. Zresztą nawet w temacie tych przyciężkich dowcipów Brain Damaged wypada po prostu lepiej. Pozwólcie więc, że w ramach podsumowania powtórzę własne słowa z recenzji na naszej stronie: takiego Postala szanuję! |CDA|

TOP FAJF

Narzędzi zagłady – mających alternatywne tryby strzału lub dodatkowe funkcje – udostępniono w grze dziewięć. Niemal wszystkie bez wyjątku są dziwaczne, ale też zaskakująco praktyczne. Oto moja ulubiona piątka:

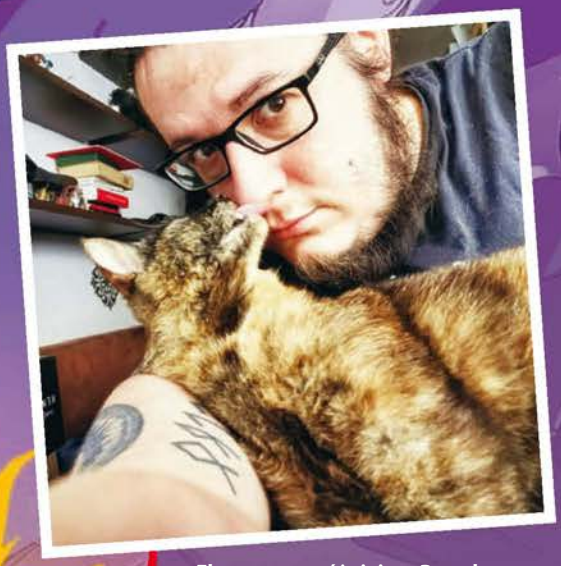
Dwururka z hakiem. Najmniej odjechana ze wszystkich pukawek, ale niech was nie zwiedzie jej banalny wygląd. To przekozackie narzędzie masowej zagłady (na bliskim dystansie) pięknie dynamizuje potyczki, pozwalając skracać odległość od przeciwnika poprzez przyciągnięcie się do niego. Łańcuch z hakiem wykorzystujemy również w sekcjach zręcznościowych, więc ze strzelbą nie rozstawałem się na dłużej, niż to konieczne.

Goat robi BRRR. Działko Gatlinga; kręcisz korbką, a z wrogów zostaje krwawa miazga. Minusem jest to, że broń pożera amunicję szybciej niż inflacja moje oszczędności. Alternatywny tryb strzału pozwala przyczepić znacznik do ofiary, dzięki czemu pociski będą automatycznie śledzić cel.

Paznokietnik. Skąd ta kretyńska nazwa? Zapewne z zamierzonej gry słów, bo amunicją zasilającą tego czerwonego bydlaka są gwoździe (angielski wyraz „nail" może oznaczać zarówno paznokieć, jak i gwóźdź). Morderczo precyzyjna zabawka, która w alternatywnym trybie strzału wyrzuca bombowy budzik zatrzymujący czas w zasięgu eksplozji.

Pusioprzepychacz. Kot jako tłumik do M4 jest już przeżytkiem. To ustrojstwo przypominające odkurzacz po prostu strzela miauczącymi futrzakami, zadając przy tym potężne obrażenia. Co więcel, zwierzęta przyczepiają się do ścian, a trzy ostatnie „pociski" możemy wessać z powrotem do specjalnego zbiornika. Istne perpetuum mobile.

Penetrator. Łuk strzelający wielkimi, różowymi dildo? To nie brzmi poważnie. Ani nie wygląda. Ale nie dajcie się oszukać – to najprecyzyjniejsza broń w grze (alternatywny tryb przybliża widok), potrafiąca nawet większych kozaków zdjąć na jednego strzała. Coś jak railgun z Quake'a.



WYWIAD

Elementy wyróżniające Postala: Brain Damaged to m.in. scenariusz i specyfika zawartych w nim dowcipów. Wziąłem na spytki jegomościa, który za te wszystkie bezeceństwa odpowiada. Przed wami Joachim von Snoch.

Eugeniusz Siekiera: Wiem, że przez lata pisałeś o grach. Co sprawiło, że przekroczyłeś barykady, i jak wkręciłeś się do tego projektu?

Joachim von Snoch: To w sumie śmieszna sprawa, bo ostatnio odszedłem z jedynej redakcji, w której siedziałem na stałe (Komputer Świat). Tym samym po około dwóch dekadach pisania dziennikarskiego postanowiłem dać sobie trochę oddechu. A co sprawiło, że przeszedłem na jasną stronę dolara? Cóż, tak naprawdę od lat wczesnej podstawówki zawsze chciałem tworzyć gry, jako gówniarza kręciło mnie pisanie paragrafówek w Basicu, później Pascalu, robienie mapek fabularnych do StarCrafta i tak dalej. Na szczęście to wszystko przepadło w pomroce dziejów, a ja nigdy nie wziąłem się za programowanie i tak – trochę jak Jan Himilsbach – zostałem z tą umiejętnością opowiadania historyjek. Do projektu zaś trafiłem niejako po drodze pracy pisarskiej przy innej produkcji wydawanej przez Hyperstrange, a mianowicie przy Frozenheimie (city builder w klimatach wikingów). I to od niego w zasadzie zaczęła się moja przygoda dłubania przy grach od tej fajniejszej strony niż ciągłe marudzenie, że trawa ma za mało polygonów.

Jak ci się pracowało przy scenariuszu?

Świetnie. Zabrzmi to może upiornie, ale jestem fanem Postala od jego pierwszej odsłony, w którą zagrywałem się jeszcze jako 13-letni dzieciak, i szczerze mówiąc, do dziś uważam ją za najlepszą – może dlatego, że w „jedynce" na pierwszym planie widać jednak mroczną, obrazoburczą grę, a jakieś satyryczne teksty są pod spodem. Z kolei to, co znajduje się w Brain Damaged, to totalnie inna wrażliwość niż moja; dla niektórych osób było szokiem, że taki niby ze mnie literat, ę-ą intelektualista, klepie jakieś opowiadania, pisze liryczne wiersze o wsi i tak dalej, a jednocześnie tworzy do gierki teksty o fizjologii i trochę jednak, nie ukrywajmy, rynsztokowe żarciki. Tym bardziej cieszę się, że odnalazłem w sobie to id, które mi pozwoliło uzewnętrznić również ów koszarowy humor.

Jak konkretnie wyglądała praca nad scenariuszem: dostosowywałeś go do istniejących poziomów czy na odwrót – próbowałeś temu tematycznemu bigosowi nadać jakieś idiotyczne, ale określone ramy?

To pierwsze. Gdy dołączyłem do zespołu, była już gotowa z grubsza połowa gry, więc, parafrazując mojego szefa, musiałem wykonać nieco gimnastyki umysłowej. Myślę jednak, że udało mi się upchnąć sporo – nomen omen – gównianego humoru. Dla jasności, co najwyżej raz czy dwa podrzuciłem jakiś pomysł albo koledzy z zespołu poprosili mnie

Finałowe starcie. Tak, nawet ono mruga łobuzersko, krzycząc „zgadnij, do czego nawiązuję!".

o coś, ale generalnie design był gotowy, a ja poruszałem się już wśród skaczących fasolek, Grażyn i koronawirusów.

Skąd czerpałeś pomysły?
Z głowy. Mam to szczęście, że jestem z wykształcenia literaturoznawcą i edytorem, naoglądałem się też od groma filmów, nasłuchałem muzyki, naczytałem tysięcy książek, więc można to jakoś sobie uzewnętrznić i ten mój mózg to jest... no może nie pałac pamięci, ale taki porządnie zaśmiecony szpargałami strych u dziadka. Zawsze zresztą uważałem, że pismak growy musi znać się na różnych odnogach kultury. I tu to działało tak samo. Trochę to przypomina takich postmodernistycznych pisarzy, u których jedna z niewielu wartości danego tekstu to jest zabawa w „co autor przeczytał i zobaczył". Ale nie przeszkadza mi to, Postal: Brain Damaged w założeniu nie miał być satyrą, a raczej głupawą komedią. Specjalnie na początku pracy odświeżyłem sobie kilka razy jedyny, moim zdaniem, dobry film Uwe Bolla, czyli właśnie „Postal". Doskonale oddaje klimat „dwójki", a przy okazji ma swoją osobną wartość – to po prostu klasyczna, głupia niemiecka komedia z masą dowcipów o wypróżnianiu się. No i ma jeden z najbardziej edgy żartów na otwarcie. Trudno przebić tę scenkę z samolotu.

Jakie trudności napotkałeś podczas pracy?
Musisz wymyślić na przykład tekst, one-liner albo opis czegoś. Ma być dostosowany do zaleceń szefa, spięty z designem postaci czy innego enpeca, powinien być zabawny, trochę edgy, fajnie, gdyby był też nawiązaniem kulturowym, trochę metatekstem, a trochę dowcipem o wymiotach i kupie. I teraz powtórz to 50 razy. A potem przejdź do kolejnej zakładki z Excela. Szczęśliwie jestem nałogowym palaczem, a ostatnio przeprowadziłem się na daleką wieś, gdzie mam święty spokój po wielu latach przebywania w stolicy, więc po prostu wychodziłem na fajkę, patrzyłem na świętokrzyskie plenery i wracałem z durnymi pomysłami.

Czy wszystkie dowcipy to twoja sprawka?
Jeśli pytasz o warstwę tekstową, to przeważająca większość jest moja. Trochę było już napisane, część z tego przeredagowałem, a kilka tekstów wymyślił szef projektu. Ale mogę powiedzieć, że jeśli poczujesz się zniesmaczony jakimś tekstem w grze, to najprawdopodobniej moja wina.

Jak wyglądały niuanse pisania gry po angielsku, a potem robienia polskiej wersji?
Teksty do gry pisałem po angielsku, a potem uznano, że będzie polska kinówka, więc dość sensowne wydawało się, żeby zrobił to koleś, który i tak jest Polakiem i, no cóż, wie, co napisał. Fakt, że projektowałem dowcipy słowne często albo pod amerykańską popkulturę, albo właśnie jako zabawę z językiem, więc nieco z tego przepadło w tłumaczeniu. Ale z kolei w rodzimej wersji dodałem rzeczy z polskiej popkultury i slangu.

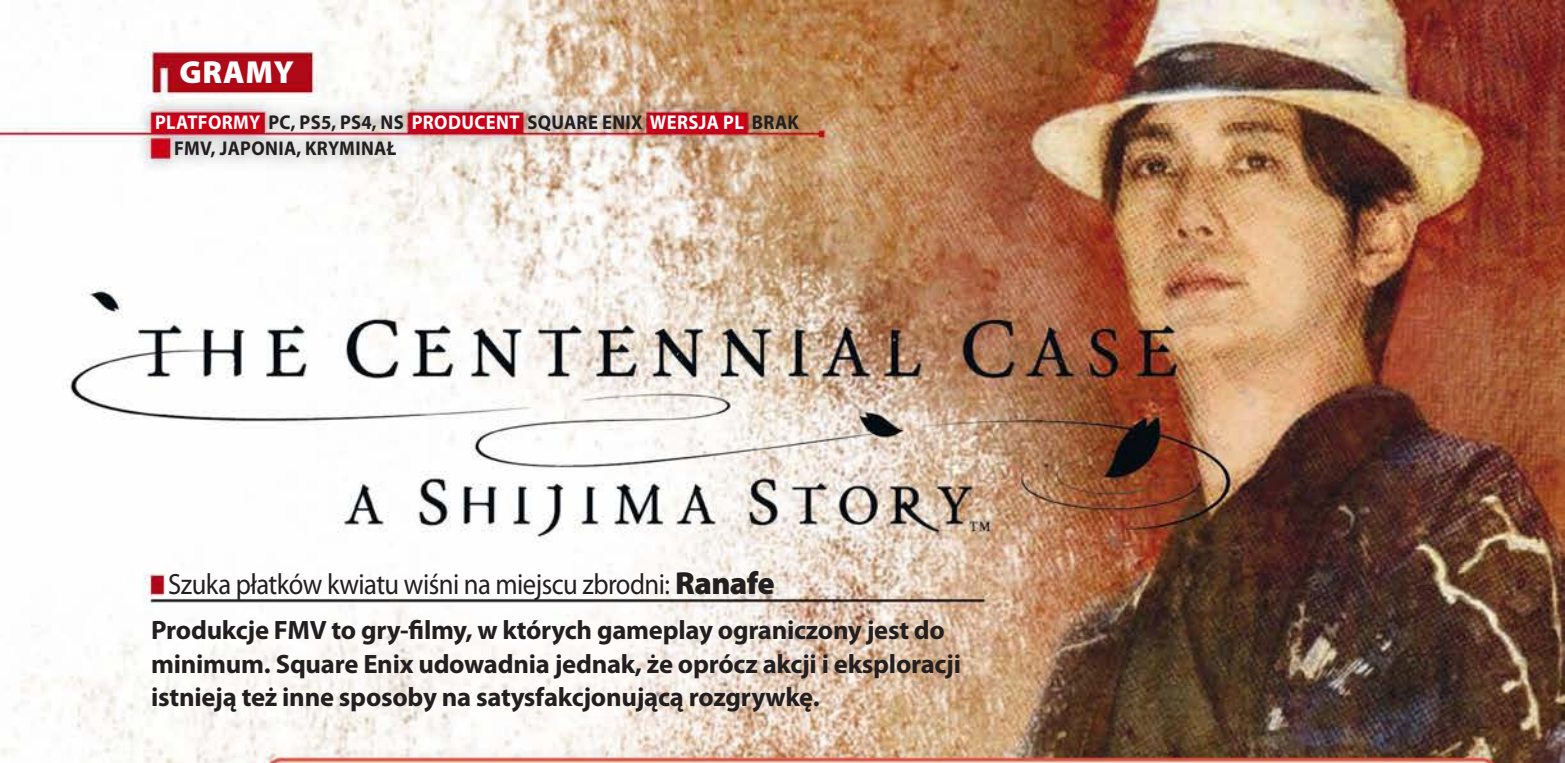
Wieża 5G. Nazwę może ma idiotyczną, ale mogłaby wystąpić gościnnie w horrorze.

Musieliście konsultować z Running with Scissors kształt gry, projekty lokacji, potworów, szczegóły scenariusza? A jeśli tak, znalazły się pomysły, które odrzucili?
Tak. I tak. Ja wypowiem się tylko w kwestii scenariusza i pisania, bo nad tym pracowałem. Było trochę poprawek, redakcji, zmieniliśmy też pomysł outro (i to dwa razy), ale nie miałem z tym problemu. 99% tej roboty to rzemiosło, a pozostały jeden to jakaś tam iskra. Nie robię więc z siebie artysty, którego piecze tyłek, bo jego superwymuskany pomysł nie przeszedł przez studio. Takie życie, iteracji różnych tekstów może być sporo i tak wygląda ten proces pisaniny do gry albo w zasadzie do czegokolwiek. Gdy w innej sferze życia tworzyłem naukową książkę o kuchni staropolskiej, to też wiele rzeczy zmieniałem, sporo wylatywało i tak dalej. To normalna część tej pracy. O pomysłach, które odrzucili, wolę nie mówić, więc niech starczy tylko tyle: okazało się, że bywamy znacznie bardziej hardkorowi niż studio, które ma na koncie te wszystkie bezeceństwa w Postalu.

Czy grałeś w „czwórkę" i jak bardzo jest ona kiepska w skali od 1 do 10?
Tak, grałem, ale niewiele, choć teksty do gry znam bardzo dobrze, bo zajmowałem się tłumaczeniem „czwórki" na język polski. O ile mogę więc powiedzieć, że fabułę i setki durnowatych tekstów znam na wylot, to już samą rozgrywkę – nie bardzo. Czasem sprawdzałem sobie tylko w grze coś, co dostałem do przetłumaczenia, ale nie znałem kontekstu. Ale żebym mógł powiedzieć „przeszedłem »czwórkę«", to niestety nie, nie miałem na to czasu. Choć... tłumaczyłem kartę gry na Steamie, więc zacytuję siebie: „to długo oczekiwana kontynuacja »Najgorszej gry ever™«, czyli POSTAL 2". To w sumie wiele tłumaczy. Wydaje mi się, że to taki liścik miłosny RWS dla fanów – nikt inny przy zdrowych zmysłach nie jarałby się Postalem. Zresztą ta seria – co mnie zszokowało – ma ogromną społeczność, ludzie robią różne animacje z Kolesiem, cosplaye, toczą zażarte dyskusje i tak dalej. Ba, nawet przy Brain Damaged musiałem kombinować z osią czasu wydarzeń, bo fani są bardzo wyczuleni na takie rzeczy. |CDA|

> Żarty są miłym dodatkiem, a nie przykrywką dla kiepskiej mechaniki.

PLATFORMY PC, PS5, PS4, NS PRODUCENT SQUARE ENIX WERSJA PL BRAK
FMV, JAPONIA, KRYMINAŁ



THE CENTENNIAL CASE
A SHIJIMA STORY™

Szuka płatków kwiatu wiśni na miejscu zbrodni: **Ranafe**

Produkcje FMV to gry-filmy, w których gameplay ograniczony jest do minimum. Square Enix udowadnia jednak, że oprócz akcji i eksploracji istnieją też inne sposoby na satysfakcjonującą rozgrywkę.

Rytuał kwitnienia wiśni odbywa się w posiadłości rodu Shijima raz na 100 lat. Kolejna ceremonia wypada w 2022 roku. Odziani w tradycyjne stroje członkowie rodziny gromadzą się pod gałęziami rozłożystego drzewa i zapalają kadzidła. Medytując, zdają się nie zauważać dwóch nowocześnie ubranych dziewczyn, które przyglądają im się z niewielkiej odległości. Są to Haruka Kagami, młoda pisarka, oraz Akari, jej agentka. Oficjalny powód ich obecności to opracowanie relacji z wydarzenia.

Ale prawda jest zupełnie inna. Kobiety przyciągnął do posiadłości odkryty niedawno w korzeniach drzewa ludzki szkielet i legenda o przechowywanym przez rodzinę Shijima sekrecie wiecznej młodości. Zbuntowany syn głowy rodu, naukowiec o imieniu Eiji, potrzebuje pomocy Haruki i Akari, by dowiedzieć się, gdzie znajduje się legendarny Owoc Młodości. Udział dwóch kobiet w ceremonii to tylko przykrywka dla dochodzenia. Film ukazujący pierwsze momenty śledztwa zaczyna się spokojną sceną skąpaną w zieleni oraz dystyngowanymi rozmowami. Nieco zniecierpliwiona zastanawiam się, czy wszystko tutaj będzie takie subtelne i stonowane, ale na szczęście nie mija kwadrans, kiedy pojawia się pierwszy trup, a goście zrzucają maski. **Fabuła The Centennial Case, w całości zrealizowanego techniką FMV, pochłania i nie chce odpuścić.** Tempo wypada świetne, postacie wyłamują się ze schematów, japońska kultura jest zaś pokazana w bardzo ciekawy, daleki od stereotypów sposób, bo oglądamy fragmenty czyjegoś zwykłego życia, a nie kompilację najdziwniejszych, według ludzi z Europy, nawyków mieszkańców Kraju Kwitnącej Wiśni (polecam dodatkowo granie w języku japońskim). Tylko gdzie w tym wszystkim sama gra?

Po co ci Netflix, skoro masz Steama?

Okazuje się, że FMV żyje i ma się dobrze (o czym zresztą wspominam w najnowszym Retro, w tekście poświęconym Phantasmagorii). Nawet biorąc pod uwagę realizm osiągany w najnowszych grach i wszystkie piegi na policzkach Aloy, **żywi aktorzy mają swój urok** – są nieidealni w sposób, który trudno osiągnąć w przypadku postaci renderowanych cyfrowo, z tą ich gładką skórą i równiutkimi, białymi zębami. Mają bogatą, niepodrabialną mimikę i to coś, co powoduje, że nie można pomylić ich ze sztucznym tworem.

Problem z produkcjami FMV polega na tym, że znacznie ograniczają interakcję gracza z cyfrowym światem. Dlatego też część odbiorców zwie je interaktywnymi filmami – i trzeba przyznać, że w niektórych przypadkach faktycznie trudno nakreślić granicę między grą a filmem. Wydawane obecnie tytuły FMV to perełki, powiew nostalgii i ciekawostka. **Najnowsze dzieło Square Enix jest, podobnie jak Telling Lies czy Her Story, dowodem na to, że ta odmiana gier nadal ma wiele do zaoferowania.**

Zabawa w puzzle

The Centennial Case: A Shijima Story to w istocie serial podzielony na odcinki, z których każdy poświęcono jakiejś zbrodni, łączy je zaś rodowa tajemnica oraz bohaterowie. Wszystkie segmenty fabularne zaczynają się długim filmem wprowadzającym trwającym nawet do kilkudziesięciu minut.

Następnie przenosimy się do pałacu myśli czy też „przestrzeni kognitywnej" Haruki. To już właściwa część produkcji, gdzie możemy do woli przeglądać podzielone na sceny odcinki i sprawdzać tropy pojawiające się jako lewitujące hasła. Zarządzanie scenami jest wygodne i intuicyjne: łatwo się je przewija, przyspiesza i cofa. W trakcie oglądania można też włączyć podpowiedzi dotyczące postaci.

Na co oni tak patrzą? Chyba znaleziono kolejnego trupa!

FMV to rodzaj gier tworzonych przy użyciu nagrań żywych aktorów. Czasami są oni jedynymi reprezentantami naszej rzeczywistości (jak w Phantasmagorii czy polskim Reah: Zmierz się z nieznanym) widocznymi na ekranie. Bywa też tak, że elementy cyfrowe ograniczają się wyłącznie do interfejsu i menu. Przykładem tego ostatniego jest właśnie A Shijima Story oraz stworzone przez Sama Barlowa Her Story czy Telling Lies (oraz zapowiedziana niedawno Immortality). W latach 90. producenci gier chętnie sięgali po tę technologię z racji możliwości uzyskania „fotorealistycznej" grafiki bez zbędnego obciążania komputera – sceny z aktorami są odtwarzane z pliku, a nie renderowane na bieżąco. Każda dodatkowa aktywność udostępniona graczowi oznaczała więcej nagrań, co wydłużało proces filmowania, a kolejne dni na planie pochłaniały cenne dolary. Poza tym trudno było sprząc zdjęcia z procesem powstawania gry. Przez to tytuły FMV okazywały się z reguły krótkie… co nie zmienia faktu, że czasami zajmowały nawet sześć płyt CD! Zmierzch produkcji korzystających z full motion video nastąpił w momencie, gdy postęp w dziedzinie kart graficznych umożliwił robienie gier tak ładnych, że najmowanie całej ekipy aktorów i planu filmowego przestało się po prostu opłacać.

W A Shijima Story jest wiele nastrojowych zdjęć i długich kadrów ukazujących przyrodę.

Dowód na to, że produkcje FMV nie muszą być przaśne ani prymitywne.

Naszym polem do działania jest przedstawiona w postaci wstęgi ścieżka dedukcji złożona z heksów reprezentujących hasła, myśli i poszlaki. Na samym początku rozgrywki na planszy znajdują się tylko jarzące się na czerwono tajemnice – każda z nich to pytanie o jakiś istotny aspekt śledztwa. Wokół układamy mozaikę z pasujących poszlak, prawidłowe dopasowanie elementów skutkuje zaś pojawieniem się hipotezy. **Z gameplayowego punktu widzenia ten etap gry przypomina puzzle.** Co ciekawe, można całkowicie zignorować logikę wydarzeń, a zamiast tego pobawić się w dopasowywanie wzorków widocznych na elementach, ale moim zdaniem takie granie to zniewaga dla całego gatunku, więc zapomnijcie, że to napisałam.

Gdy już pojawi się przed nami hipoteza, na planszy znajdziemy wszelkie możliwe wnioski: fałszywe, naiwne, z gruntu głupie oraz te całkiem prawdopodobne i oczywiste. Niektóre są tak absurdalne, że scenarzyści powinni je sobie darować (już w opisie gry zaznaczono, iż tropy dotyczące zjawisk paranormalnych są nieistotne).

Wielki finał

Trzeci etap śledztwa to, niczym w klasycznych kryminałach, zebranie świadków, przedstawienie drogi dedukcji detektywa oraz wskazanie winnego. **Nie ma tu miejsca na pomyłkę, ponieważ The Centennial Case jest liniowe.** Będziemy drążyć tak długo, aż odkryjemy prawdziwego winnego i jego motywy, liczba opcji dialogowych zależy zaś od tego, ile poszlak uda nam się ułożyć w pałacu myśli. Podobało mi się, że nieprawidłowe wnioskowanie było szybko wytykane przez co bystrzejszych świadków, powodując konsternację Haruki i powrót do miejsca, w którym układaliśmy puzzle z tropów. W takich momentach można też skorzystać z systemu podpowiedzi.

Jednak kilka razy wnioskowanie bohaterki było dla mnie całkowitym zaskoczeniem i miałam wrażenie, że jej wiedza wykracza poza obszar informacji, jakimi dysponuje sam gracz – jak w kiepsko napisanych kryminałach, w których czytelnik nie ma szans rozwikłać zagadki, ponieważ pisarz nie dostarczył mu wszystkich poszlak. Takich momentów pojawiło się na szczęście niewiele (i biorę też pod uwagę fakt, że coś mi umknęło i po prostu nie domyśliłam się rozwiązania).

Człowiek o wielu twarzach

Gry z udziałem aktorów sporo kosztują, z czym w The Centennial Case poradzono sobie w bardzo ciekawy sposób. Otóż **Haruka kilka razy wykonuje podróż w przeszłość, by odnaleźć źródło sekretu wiecznej młodości, w związku z czym bohaterów jest tu naprawdę wielu**. Kiedy jednak za pierwszym razem trafia w jej ręce oparta na faktach powieść z 1922 roku, dostaje poradę, by wyobraziła sobie siebie w roli głównej bohaterki, a ważnym postaciom przypisała twarze osób znanych z jej otoczenia. Dzięki temu nie razi fakt, że widzimy tych samych aktorów obsadzonych w różnych rolach, a nawet możemy lepiej docenić ich kunszt. Bardzo sprytnie, Square, bardzo sprytnie.

Wrażenie robią też scenografia, kostiumy, starannie dobrane kadry i świetna muzyka skomponowana przez Yukiego Hayashiego. Jeśli do tej pory produkcje FMV kojarzyły się wam z przaśnością, kiepską grą aktorską oraz małym budżetem widocznym na każdym kroku, to tutaj czeka was spore zaskoczenie. Square Enix postawiło na bardzo wysoką jakość materiału, co przejawia się m.in. w zatrudnieniu znanych w Japonii aktorów, którzy robią wszystko, by jak najlepiej oddać charakter swoich bohaterów.

The Centennial Case to świetny tytuł na długie wieczory, do tego wciągający jak dobry skandynawski kryminał. Opowieść o tajemnicy rodu Shijima okazała się jedną z najlepszych fabuł, z jakimi miałam do czynienia w tym roku. **|CDA|**

PRZECZYTAJ RECENZJĘ

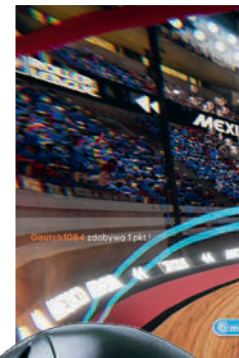
OCENA **8**

The Centennial Case: A Shijima Story jest świetnym filmem i jednocześnie wciągającą grą detektywistyczną. Fabuła to duża zaleta produkcji i mimo że nie wszystkie wnioski wydały mi się dobrze umotywowane, a rozgrywka to rodzaj prostych puzzli, czułam dużą satysfakcję z rozwiązania zagadki. *[Ranafe]*

Recenzję The Centennial Case: A Shijima Story i wielu innych gier znajdziesz na cdaction.pl.

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT UBISOFT MONTRÉAL WERSJA PL NAPISY
ROLKI, TROCHĘ PIŁKA NOŻNA, A TROCHĘ ŻUŻEL

ROLLER CHAMPIONS



Wyrolowany został: **spikain**

Roller Champions się ukazało. Niespodzianka! Nikt nie zauważył, ale też nikogo to nie obchodzi – w tym najwyraźniej samego Ubisoftu, który pod osłoną nocy wrzucił grę do okna życia.

Doskonale zdaję sobie sprawę z tego, że nie będę reprezentował „społeczności graczy", kiedy napiszę, że Roller Champions już na samym początku, od pierwszej zapowiedzi, zwróciło moją uwagę. Nic na to nie poradzę: mam słabość do wesołych, drużynowych produkcji, które nie są „kolejnymi strzelankami". **Żużel, tylko że na rolkach i z piłką oraz bramką**? Gra Ubisoftu z daleka śmierdziała mi Rocket League, a bardzo ten odór lubię. Czekałem więc.

Najwyraźniej jednak mało kto czekał razem ze mną, ponieważ po krótkiej becie tytuł zniknął na jakiś czas (zarówno z newsów, jak i w ogóle z growego dyskursu) i teraz nagle się zmaterializował. Ni stąd, ni zowąd. Gdybym nie zajmował się na co dzień grami i nie śledził niemal wszystkiego, co dzieje się w branży, jedyna informacja o premierze dotarłaby do mnie z newslettera, do którego zapisałem się przy okazji wspomnianej bety.

> To mogła być moja nowa ulubiona gra drużynowa.

Bo Roller Champions ukazało się bez żadnego wsparcia marketingowego. I, co chyba jeszcze gorsze, bez wyraźnego pomysłu na siebie – co prawdopodobnie stanowi przyczynę braku reklamy.

Solidna podstawa

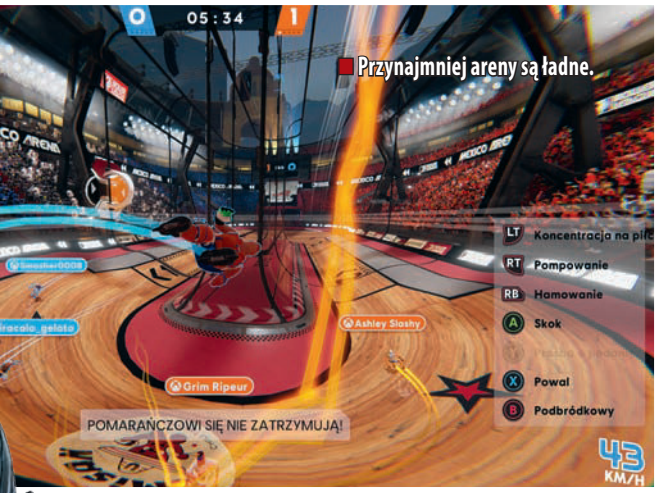
Ale po kolei: prostota Roller Champions jest największą zaletą i jednocześnie największą wadą tej gry. **Trzyosobowe drużyny wkraczają na arenę w kształcie wydłużonego zera i zaczynają jeździć po niej w kółko. Jeżeli zespół zrobi pełne okrążenie, odblokuje się bramka.** Jeśli wykona dwa okrążenia, bramka po zdobyciu przez nas gola przyzna nam trzy punkty zamiast jednego. Po trzech okrążeniach liczba punktów zwiększa się do pięciu, a pięć punktów to automatyczne zwycięstwo drużyny. Czasami warto więc próbować – a czasami nie, bo każde przerwanie (czyt. przechwycenie piłki przez przeciwnika) resetuje licznik.

Na tym opiera się cała zabawa: proste zasady, które da się zrozumieć w sekund pięć, plus drobny element hazardu (zaryzykujesz kolejne okrążenie czy wolisz powolutku zdobywać punkt po punkcie?). Rozgrywka jest wystarczająco angażująca, żeby utrzymać nasze zainteresowanie przez godziny. Ale raczej przez kilka czy kilkanaście niż kilkadziesiąt – a to multiplayerowa sieciowa gra-usługa.

Brakuje w tym wszystkim niuansów. **Rozgrywka jest dynamiczna i ekscytująca, ale w gruncie rzeczy sprowadza się do jeżdżenia w kółko, faulowania, przejmowania piłki i wrzucania jej do bramki.** Gole zdobywa się, po prostu celując i uwzględniając własny pęd – nie ma tutaj widowiskowości wspomnianego na wstępie Rocket League, w którym wszystkie interakcje związane są z fizyką pojazdów i piłki. Z tego zaś wynika kilka różnic pomiędzy obiema produkcjami. I od razu zaznaczę: nie twierdzę, że każda dziwna wariacja na temat piłki nożnej powinna działać dokładnie tak, jak Rocket League. Rozbieżności te rzucają jednak światło na problemy trawiące Roller Champions.

Easy to learn...

W samochodowej piłce nożnej Psyonix faktyczny próg wejścia jest wyższy – żeby opanować w gruncie rzeczy nietypową kontrolę pojazdu i odruchowo,



Przynajmniej areny są ładne.

w ferworze meczu, wykorzystywać ją do przejmowania i posyłania piłki w nielosowych kierunkach, trzeba sporo ćwiczyć. Jednak nawet na niskim poziomie bawimy się przednio, więc droga do perfekcji nie frustruje.

W Roller Champions wprawni gracze bardzo szybko trafiają na skillowy sufit – ba, ja sam nie zaliczyłbym się do mistrzów, a zdałem sobie z obecności tego sufitu sprawę już po pierwszych meczach. Podania sprowadzają się do wciśnięcia przycisku – gra automatycznie celuje za nas, tj. wysyła piłkę do osoby z naszej drużyny. Ale raz, że na faktyczną trajektorię lotu nie mamy żadnego wpływu, a dwa, że bardzo często w całym tym chaosie nie sposób stwierdzić, czy nie przejmie jej ktoś z drugiego zespołu. Ba, spójrzmy na to z innej strony... Takie przejęcie w locie też odbywa się zawsze przez przypadek – po prostu kręcimy się blisko przeciwników, więc możemy znaleźć się pomiędzy nimi akurat w chwili podania.

Jest jeszcze jeden spory problem. **Roller Champions premiuje grę zespołową – drużyna działająca jak jeden organizm potrafi błyskawicznie wygrać mecz** (duża w tym zasługa bardzo fajnego mechanizmu „wypychania się" do przodu, kiedy jedziemy za członkiem naszego zespołu). Gdzie tu problem, spytacie? Otóż w grze z przypadkowymi ludźmi takie drużynowe działanie zdarza się niezwykle rzadko – niektórzy nawet nie spełniają absolutnego minimum i nie podają nikomu piłki jak w cholernej podstawówce. Dałoby się to rozwiązać, po prostu bawiąc się w ekipie złożonej ze znajomych – własnej, zorganizowanej i... kompletnie nierealnej, bo nawet ja, otoczony na co dzień graczami, miałbym problem ze znalezieniem trzeciego chętnego do drużyny w produkcji, która urodziła się od razu na łożu śmierci.

W teorii mógłbym grać dalej – szlifować umiejętności, coraz sprawniej faulować, unikać i strzelać – ale... po co?

...pointless to master

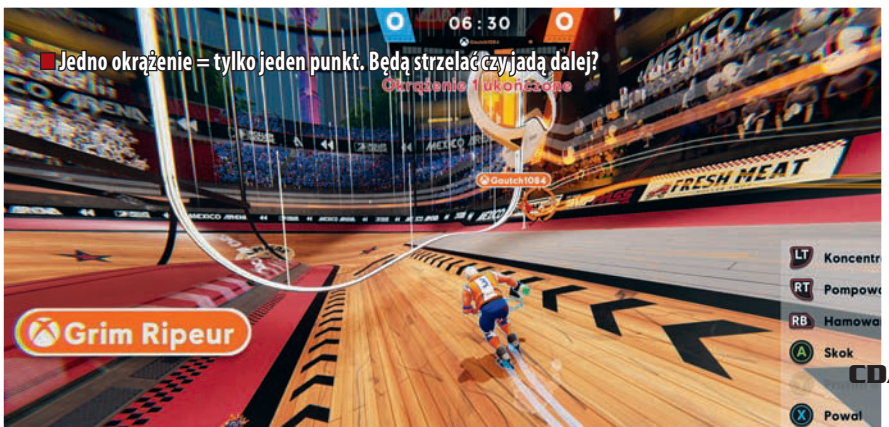
Najgorsze jest to, że Ubisoft o tym wszystkim najwyraźniej wiedział, bo wydał grę na pewną śmierć. Może próby pogłębienia rozgrywki nie powiodły się? Może w ogóle ich nie podjęto? A może ktoś wpadł na dobre pomysły, ale wdrożenie ich oznaczałoby rok obsuwy? Widziałem za dużo gamedevowych memów, żeby udawać, że z perspektywy odbiorcy da się tu cokolwiek wywnioskować.

W kwestii braku marketingu pokuszę się jednak o hipotezę. **Można było Roller Champions anulować, ale wtedy gra zupełnie niczego by nie zarobiła** – po becie poddano ją więc ostatnim poprawkom i wydano, żeby znalazło się choć paru wariatów, którzy przeznaczą żywą kasę na season passa.

Bo oprócz ciągle-tej-samej rozgrywki jest tu jeszcze tylko strojenie postaci. A jeżeli nie wydajesz kasy – bardzo powolne strojenie, bo nowe przedmioty kosmetyczne wpadają rzadko, a na dodatek w jednakowej kolejności dla każdego. No i nie można przemilczeć tego, jak brzydkie są to postacie. To już dziś prawie niespotykane, a już na pewno rzadkie w przypadku dużych wydawców, żeby kreator nie pozwalał nam stworzyć dosłownie niczego, co wyglądałoby chociaż akceptowalnie. Jeździmy więc tymi szkaradami przez długie godziny, co jakiś czas tylko zmieniając im nieznacznie strój – i obserwując innych ludzi, którzy przez równie długie godziny też nie zdobyli niczego poza tym pieprzonym blond irokezem, miętowymi rękawiczkami czy pomarańczowym strojem.

Dzięki systemowi punktacji mecze mogą trwać nawet 10 minut, ale nieraz kończą się błyskawicznie.

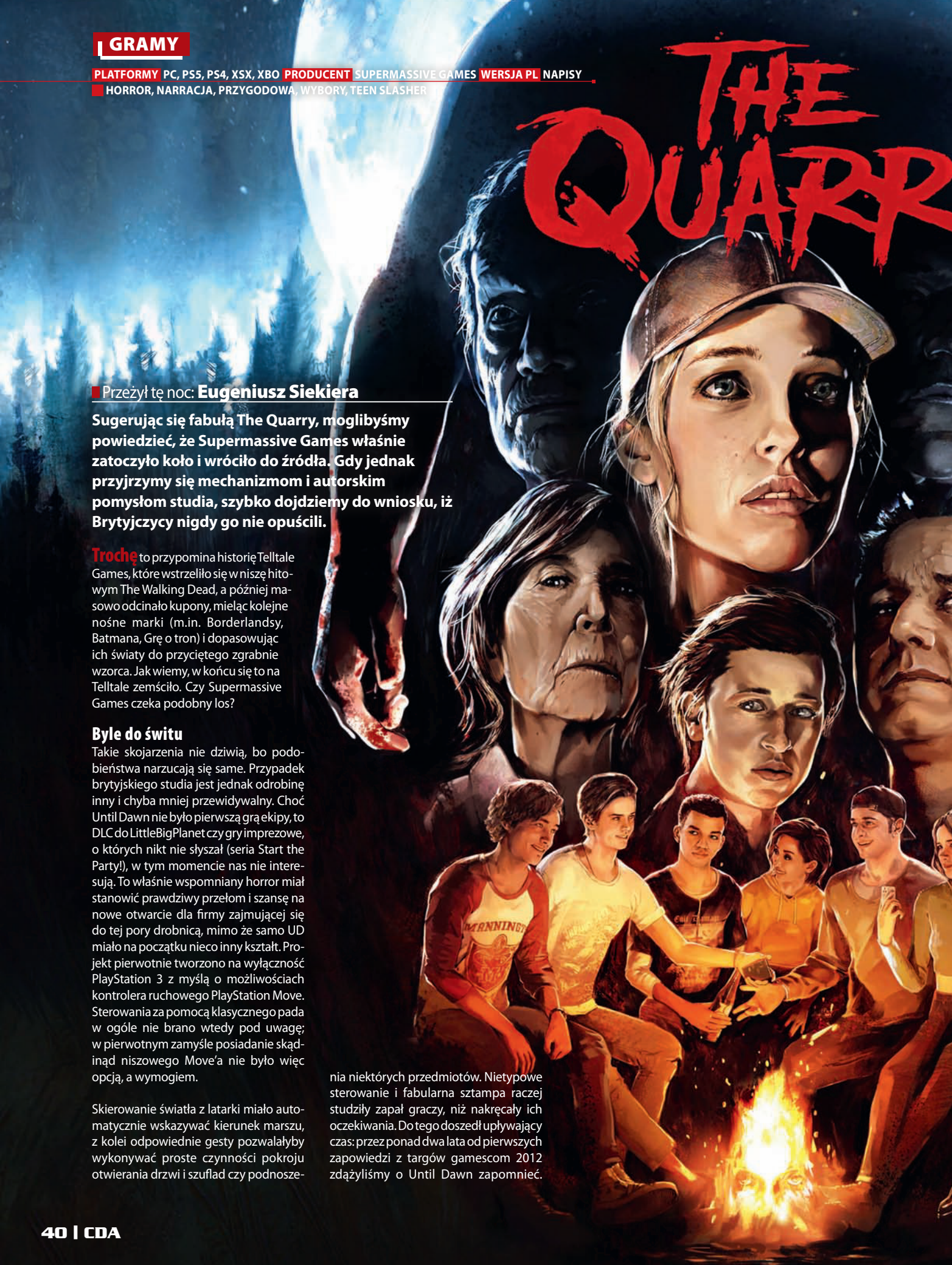
Mógłbym tu jeszcze ponarzekać na parę rzeczy. Na przykład na to, że w starciach rankingowych gracze nagminnie opuszczają mecze, kiedy zaczynają przegrywać – bardzo często więc pod koniec potyczki któraś z drużyn nie ma pełnego składu. Ale – będę brutalnie szczery – nawet nie chce mi się sprawdzać, czy to wynika z braku kary dla takich gagatków, czy czegoś innego. Konkluzji to i tak nie zmieni: Roller Champions mogło być bardzo dobre, a okazało się średniakiem, i **już nawet nie recenzencka rzetelność, a zwykła, ludzka przyzwoitość każe mi radzić wam omijać tę grę szerokim łukiem**. Ogromna szkoda. |CDA|



Jedno okrążenie = tylko jeden punkt. Będą strzelać czy jadą dalej?

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT SUPERMASSIVE GAMES WERSJA PL NAPISY
HORROR, NARRACJA, PRZYGODOWA, WYBORY, TEEN SLASHER

THE QUARRY



Przeżył tę noc: **Eugeniusz Siekiera**

Sugerując się fabułą The Quarry, moglibyśmy powiedzieć, że Supermassive Games właśnie zatoczyło koło i wróciło do źródła. Gdy jednak przyjrzymy się mechanizmom i autorskim pomysłom studia, szybko dojdziemy do wniosku, iż Brytyjczycy nigdy go nie opuścili.

Trochę to przypomina historię Telltale Games, które wstrzeliło się w niszę hitowym The Walking Dead, a później masowo odcinało kupony, mieląc kolejne nośne marki (m.in. Borderlandsy, Batmana, Grę o tron) i dopasowując ich światy do przyciętego zgrabnie wzorca. Jak wiemy, w końcu się to na Telltale zemściło. Czy Supermassive Games czeka podobny los?

Byle do świtu

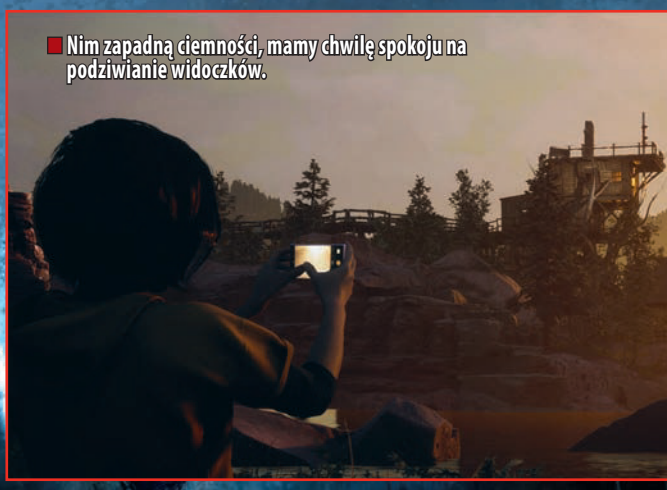
Takie skojarzenia nie dziwią, bo podobieństwa narzucają się same. Przypadek brytyjskiego studia jest jednak odrobinę inny i chyba mniej przewidywalny. Choć Until Dawn nie było pierwszą grą ekipy, to DLC do LittleBigPlanet czy gry imprezowe, o których nikt nie słyszał (seria Start the Party!), w tym momencie nas nie interesują. To właśnie wspomniany horror miał stanowić prawdziwy przełom i szansę na nowe otwarcie dla firmy zajmującej się do tej pory drobnicą, mimo że samo UD miało na początku nieco inny kształt. Projekt pierwotnie tworzono na wyłączność PlayStation 3 z myślą o możliwościach kontrolera ruchowego PlayStation Move. Sterowania za pomocą klasycznego pada w ogóle nie brano wtedy pod uwagę; w pierwotnym zamyśle posiadanie skądinąd niszowego Move'a nie było więc opcją, a wymogiem.

Skierowanie światła z latarki miało automatycznie wskazywać kierunek marszu, z kolei odpowiednie gesty pozwalałyby wykonywać proste czynności pokroju otwierania drzwi i szuflad czy podnoszenia niektórych przedmiotów. Nietypowe sterowanie i fabularna sztampa raczej studziły zapał graczy, niż nakręcały ich oczekiwania. Do tego doszedł upływający czas: przez ponad dwa lata od pierwszych zapowiedzi z targów gamescom 2012 zdążyliśmy o Until Dawn zapomnieć.

Może powróżyć, piękny kawalerze?

Nie znajdziemy tu oczywiście kustosza znanego z antologii The Dark Pictures, ale twórcy zastąpili go kimś równie ciekawym. Po każdym ukończonym rozdziale gry odwiedzamy tajemniczą wróżkę, która mówi zagadkami, a jej zachowanie bywa niepokojące, ale kobieta może nam pomóc w odczytaniu przyszłości. Do tego jednak potrzebuje kart tarota, a te znajdujemy w świecie gry.

Android Bishop z „Obcego" (Lance Henriksen) również załapał się na plan zdjęciowy.



Nim zapadną ciemności, mamy chwilę spokoju na podziwianie widoczków.

The Quarry to filmowe doświadczenie opakowane w szaty gry wideo.

Jednak wbrew pozorom prace nad tytułem nie zostały zawieszone. Ostatecznie przeprojektowano go od podstaw, decydując się jednocześnie na generacyjny przeskok – gra miała obsługiwać tradycyjnego pada i trafić na listę tytułów na wyłączność PlayStation 4. W międzyczasie rozrosła się jej fabuła, a w produkcję zaangażowano nazwiska znane z kina.

Gdy w końcu Until Dawn ujrzało światło dzienne, zrobiło wszystkim olbrzymią niespodziankę. Po pierwsze zaskakujący był sam fakt, że gra w ogóle pojawiła się na rynku. Po drugie – że okazała się nadspodziewanie solidna. To jedna z tych produkcji, na którą nikt nie czekał, a po zapoznaniu się z pierwszymi recenzjami niemal każdy miłośnik gatunku chciał w nią zagrać. Portfolio Sony zasilił kolejny mocny tytuł na wyłączność, a Supermassive Games przestało być „studiem znikąd". Fani wirtualnej grozy chcieli się przekonać, co Brytyjczycy wysmażą następnym razem.

Obrazki z wystawy

Jeśli nie liczyć romansu z VR-em (patrz: ramka „Horror w goglach"), zapadła cisza w eterze. W 2017 roku pojawił się co prawda Ukryty plan, ale był to bardziej eksperyment (w grze sterowaliśmy za pomocą smartfona, a scenariusz pękał po 90 minutach) niż kolejna duża produkcja. Dopiero **zapowiedź pierwszego odcinka The Dark Pictures Anthology dawała nadzieję na solidną porcję grozy. Niestety w porównaniu do Until Dawn nastąpił wyraźny regres**. Pomysł na antologię wydawał się ambitny, ale pierwsze efekty okazały się rozczarowujące.

Seria złożona wedle wstępnych planów z ośmiu odcinków doczekała się na razie trzech części (i zapowiedzi czwartej). Pierwsza z nich, Man of Medan, to projekt czerpiący całymi garściami z wyśmienitego Until Dawn, ale wtórny względem niego i niespełniający oczekiwań. Średnio angażujący scenariusz, monotonne miejsce akcji, techniczne niedoróbki i problematyczne sterowanie – niższy budżet był widoczny w każdej składowej produkcji. Brak profesjonalnego polskiego dubbingu (ba, poskąpiono nam nawet lokalizacji kinowej) stanowił dodatkowy cios dla rodzimych graczy.

Dwóm kolejnym odcinkom udało się odbudować nadszarpnięte zaufanie, choć wciąż nie prezentowały one poziomu, którym studio popisało się przy swoim pierwszym dużym projekcie. **Cieszy natomiast, że Brytyjczycy nie spoczęli na laurach i brali pod uwagę głosy krytyki.** Little Hope oraz House of Ashes próbowały naprawić najczęściej wytykane błędy, a scenariusze i miejsca akcji też okazały się bez porównania ciekawsze. Druga część serii zabrała nas do nawiedzonego miasteczka noszącego piętno dawnych procesów czarownic, a w trzeciej schodziliśmy do świątynnych komnat ukrytych pod irakijską pustynią. Każdy kolejny rozdział antologii różnił się szczegółami – dla przykładu HoA uwolnił kamerę, co znacznie poprawiło komfort zabawy i eksplorację. Oczywiście podstawowe założenia i zasady rozgrywki pozostawały identyczne dla wszystkich odsłon i czerpały ze wzorca, którym był rzeczony Until Dawn, najlepsza gra ekipy. Aż do teraz.

Wbrew logice, zgodnie z kanonem

Pierwsza zasada horroru: nigdy nie odłączaj się od innych. Co więc robi scenarzysta? To oczywiste – możliwie szybko rozdziela bohaterów. Przede wszystkim łatwiej wtedy zapanować nad scenariuszem i rozpisaniem kolejnych scen, wprowadzając nowe ścieżki i wybory. Z fabularnego punktu widzenia nie zawsze jest to mądre czy wiarygodne, co widać chociażby w prologu: lądujemy w ponurej piwnicy, w której ewidentnie ktoś się czai, dziewczyna idzie to sprawdzić, a jej chłopak... siada na schodach i cierpliwie czeka. Nie no, serio?

Nowe rozdanie

W swoim najnowszym projekcie studio nie wymyśla koła na nowo i nawet nie próbuje eksperymentować z formą czy kształtem. Supermassive Games postawiło na własne, sprawdzone patenty, ale wykorzystało je w udany i przemyślany

»

W roli psychopatycznego gliniarza Ted Raimi znany z „Martwego zła" i wielu innych horrorów.

Horror w goglach

Wydane w 2016 roku Until Dawn: Rush of Blood to projekt zdecydowanie skromniejszy, bo stworzony z myślą o goglach PlayStation VR. Teoretycznie akcja toczy się w tym samym uniwersum, co w przypadku wcześniejszego dzieła Brytyjczyków, ale tak po prawdzie gry mają ze sobą niewiele wspólnego. Rush of Blood to banalny celowniczek, w którym, usiadłszy w wagoniku, zaliczamy kilka zakręconych tras w osobliwych pałacach strachu. Brzmi sztampowo, ale z goglami na głowie ten banał nie przeszkadzał, a doświadczenie nabierało niespotykanej głębi. Przyznam, że to pierwsza uruchomiona przeze mnie gra na świeżo zakupionym PS VR, więc wrażenie było piorunujące, a na wspomnienie etapu z gigantycznym pająkiem (i setkami jego mniejszych kolegów) do dziś mam ciarki. Po Rush of Blood studio raz jeszcze wróciło do świata Until Dawn w horrorze The Inpatient, a jego ostatnią próbę zmierzenia się z wirtualną rzeczywistością stanowiła kiepsko przyjęta strzelanka Bravo Team.

sposób, a **możliwość zrzucenia kajdan odcinkowości i zdecydowanie większy budżet pozwoliły scenarzystom rozwinąć skrzydła**. The Quarry jest filmowym doświadczeniem opakowanym dla niepoznaki w szaty gry wideo, a klimat spopularyzowanych w latach 80. teen slasherów wprost wylewa się z ekranu.

To komplement, jakby kto pytał, choć oczywiście nie każdemu ta konwencja musi przypaść do gustu. Co by nie mówić, nie jest to zbyt lotne i ambitne kino. Fabuła, postacie i miejsce akcji okażą się natomiast dużym plusem dla tych graczy, którzy z rozrzewnieniem wspominają skromne i nader surowe początki serii takich jak „Piątek trzynastego" czy „Halloween". Wszyscy miłośnicy horrorów doskonale kojarzą te klimaty: garstka młodych ludzi imprezujących na jakimś odludziu i czające się w ciemności zło mogące przybrać dowolną postać – od psychopaty z maczetą po potwora z bagien. W bliźniaczo podobne tony uderzało Until Dawn, choć było mniej banalne, fundując w drugiej połowie gry fabularnego fikołka.

Cliché

Pogrążony w mroku las i cienie znikające za drzewami sekundę po tym, gdy na nie spojrzymy? Check. Legenda o starej wiedźmie, którą miejscowi straszą dzieciaki przy ognisku? Jest. Czające się w mroku potwory albo umazany krwią miejscowy dziwak? Meldują się w gotowości. Psychopatyczny gliniarz wzbudzający mniej zaufania niż wariat z siekierą? Obecny. Mamy tu chyba wszystko, całe abecadło klasycznej filmowej grozy. The Quarry to gra klisz, ale trzeba przyznać, że Supermassive Games opanowało żonglowanie nimi do perfekcji. Wieloletnie doświadczenie w produkowaniu horrorów i konsekwencja w trzymaniu się własnej ścieżki przełożyły się na satysfakcjonujące i – mimo powielanych schematów – bardzo odświeżające doświadczenie.

The Quarry nie pozostaje w tyle. Owszem, dość wyraźnie wskazuje, skąd czerpało inspiracje, ale na gruncie scenariusza robi znacznie więcej niż przewidywalne horrory sprzed dekad. Fabuła tylko z początku wydaje się oczywista, podsuwając nam pod nos mylne tropy. W miarę postępów odkrywamy nowe fakty rzucające światło na całą historię, a opowieść niemal staje na głowie, by wzbudzać naszą ciekawość do samego końca. Naprawdę **duże ukłony dla scenarzystów, którzy potrafili utrzymać w ryzach tak rozgałęziającą się fabułę**, dodatkowo sprowadzając nas na manowce i zapuszczając się w dość nieoczywiste rejony.

Nie każdy wybór ma znaczenie, ale są takie, które kończą się nagłą, brutalną śmiercią.

Zabij mnie, glino

Podobnie jak w Until Dawn, wystarczy chwila nieuwagi, by zginąć. Nie znaczy to jednak, że jest trudno, szczególnie że The Quarry może się pochwalić niezwykle elastycznym systemem ułatwień. Dzięki niemu gra potrafi dosłownie przechodzić się sama, podejmując za nas wybory i zaliczając poprawnie sekwencje zręcznościowe (bądź chociaż znacznie je ułatwiając). Pojawiła się też opcja cofnięcia śmierci (do trzech razy w trakcie jednej gry). Nieco dziwne rozwiązanie, ale to dobra opcja dla graczy, którzy nie lubią być karani za skutki wcześniejszych decyzji. Zwłaszcza jeśli nie mogli ich przewidzieć, a takich sytuacji występuje tu mnóstwo.

By pożegnać się z życiem, niekoniecznie musimy skrewić jakąś sekwencję zręcznościową, czasem wybór „mniejszego zła" (a przynajmniej mniejszego w naszym przekonaniu) dopiero po kilku godzinach doprowadzi do tragicznych w skutkach konsekwencji. Oczywiście **wzorem poprzednich gier Brytyjczyków śmierć jednego z bohaterów nie oznacza końca przygody**. Scenariusz rozpisano tak, by mógł toczyć się wielotorowo. Jeśli nam się poszczęści, do napisów końcowych dotrwa cała ekipa, choć istnieje spore ryzyko, że po drodze stracimy kilka osób. Z kolei w najbardziej pesymistycznym wariancie zginą wszyscy.

Czy więc Supermassive Games to przykład studia jednego pomysłu? Trochę tak, na razie jednak nie mam z tym większego problemu. Przynajmniej tak długo, jak ich gry będą jakościowo bliższe The Quarry niż Man of Medan. O ewentualnym utrzymaniu tendencji zwyżkowej Brytyjczyków przekonamy się zapewne niedługo, bo przecież zakończenie House of Ashes zapowiedziało kolejny, czwarty już odcinek antologii The Dark Pictures. The Devil in Me zadebiutuje prawdopodobnie w okolicach Halloween (jak wszystkie poprzednie odsłony), a zaprezentowany zwiastun gry obiecuje wybornie ponurą ucztę. **|CDA|**

PRZECZYTAJ RECENZJĘ | OCENA **9**

Niby znów to samo: grupa postaci, rozgałęziający się scenariusz, liczne QTE i setki ważkich wyborów. Diabeł tkwi jednak w szczegółach – styl narracji, tempo opowieści i zaskakująca historia stawiają The Quarry na szczycie podium spośród wszystkich dotychczasowych gier Supermassive Games. *[Siekiera]*

Recenzję The Quarry i wielu innych gier znajdziesz na cdaction.pl.

Bądź jak Maverick dzięki Turtle Beach VelocityOne Flight

„Top Gun: Maverick" to bez wątpienia udana kontynuacja hitu z lat 80. Okazuje się, że podobne emocje możemy przeżyć w domu, zasiadając przed ekranem komputera z odpaloną grą Microsoft Flight Simulator oraz z wolantem Turtle Beach VelocityOne w dłoniach.

Najnowsza edycja gry Microsoft Flight Simulator jest dla fanów wirtualnego latania jednym z najciekawszych tytułów dostępnych obecnie na rynku. Również ze względu na dodatki. W ramach ostatniego z nich – wciąż dostępnego za darmo rozszerzenia na motywach filmu „Top Gun: Maverick" – **możemy wskoczyć do kokpitu samolotu F/A-18E Super Hornet**.

Jak w „Top Gunie"

Wspomniany dodatek oddaje nam do dyspozycji wymienioną wcześniej maszynę wraz z charakterystycznym malowaniem, a także trzy misje treningowe, które pozwolą opanować możliwości „Superszerszenia". To jednak nie koniec: możemy wylądować na lotniskowcu, wziąć udział w pięciu wyzwaniach oraz wznieść się na pułap stratosfery.

By wycisnąć maksimum z rozgrywki, wypadałoby jednak mieć – rzecz jasna oprócz samej gry i peceta lub konsoli Xbox – odpowiednie akcesoria. A wśród dostępnych w sprzedaży zestawów dla fanów lotnictwa **Turtle Beach VelocityOne Flight jest jednym z najciekawszych**. **To kontroler, na który składają się wolant i przepustnica** – a więc kompletny zestaw nie tylko zapewniający najlepsze wrażenia, ale też dzięki analogowym spustom z powodzeniem zastępujący orczyk. Innymi słowy, z Turtle Beach VelocityOne Flight na biurku nie potrzebujemy już niczego więcej, by wskoczyć do wirtualnego kokpitu i ruszyć na podbój przestworzy.

Komplet idealny

Tym, co przyciąga wzrok, jest budowa urządzenia. **Wolant i przepustnicę możemy ze sobą spiąć, korzystając z dobrze zaprojektowanej obudowy, całość zaś – dzięki wysuwanemu mocowaniu – bez kłopotu przykręcimy do biurka.** Do dyspozycji gracza przeznaczono szereg przycisków i przełączników. Oprócz analogowych spustów mamy tu po dwa komplety przełączników POV i HAT, cztery przyciski funkcyjne oraz komplet guzików Xboksa. Z kolei na przepustnicy umieszczono aż siedem manetek, w tym trzy Verniera, dziesięć przycisków funkcyjnych oraz bardzo wygodne, duże pokrętło trimu, które korzysta z technologii optycznej. Za odczytywanie ruchu wolanta odpowiadają zaś sensory Halla.

Oprócz wymienionych funkcji urządzenie Turtle Beach wyposażono w szereg dodatków. Mowa tu przede wszystkim o **wygodnym, ciekłokrystalicznym ekranie konfiguracyjnym**, który pozwala m.in. zmieniać profile i przełączać się pomiędzy pecetem a konsolami z serii Xbox. **Producent nie zapomniał również o bardziej hardkorowych fanach symulacji i w korpusie obudowy umieścił wyświetlacz SIP** umożliwiający – dzięki wymiennym nakładkom i licznym kontrolkom – podgląd na żywo stanu wielu urządzeń pokładowych pilotowanej przez nas wirtualnej maszyny.

Turtle Beach VelocityOne Flight współpracuje zarówno z pecetami, jak i konsolami Microsoftu, najlepiej sprawdzi się zaś z Microsoft Flight Simulatorem – choć oczywiście zrobimy z niego użytek również w pozostałych grach i z innymi maszynami niż te, które znamy z „Top Guna: Mavericka". Jeśli nie masz wojskowego zacięcia i wolisz spokojną podróż przez przestworza, to sprzęt Turtle Beach też sprawdzi się wyśmienicie.

Turtle Beach VelocityOne Flight – dane techniczne

Obsługiwane platformy: PC, Xbox Series X|S, Xbox One | **Sterowanie:** 12-osiowy wolant 180° z sensorami Halla, 2 × ośmiokierunkowy POV, 2 × czterokierunkowy HAT, 4 × przyciski, 2 × analogowe spusty, przyciski kontrolera Xbox (wolant); optyczne pokrętło trimu, 10 × przyciski, 4 × manetki, 3 × manetki Verniera (przepustnica) | **Łączność:** USB-C (podłączenie całości, kabel USB-A – USB-C), USB-C (podłączenie przepustnicy do wolanta, kabel USB-C – USB-C), wyjście mini-jack 3,5 mm | **Inne:** kolorowy ekran LCD 320 × 230 z ustawieniami, profilami i czterema przyciskami sterującymi, na wolancie podświetlany panel informacyjny z trzema wymiennymi nakładkami, konfigurowalne podświetlenie RGB LED, uchylna górna pokrywa z kluczem i dostępem do śrub mocujących, cztery kolorowe nakładki na manetki | **Wymiary:** 483 × 496 × 183 mm | **Waga:** 6,5 kg

SPRZĘT ZNAJDZIESZ W SKLEPACH MEDIA EXPERT.

MATERIAŁ PRZYGOTOWANY WE WSPÓŁPRACY Z PARTNEREM

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS PRODUCENT TRAVELLER'S TALES WERSJA PL PEŁNA
PLATFORMOWA, CO-OP

LEGO GWIEZDNE WOJNY

SAGA SKYWALKERÓW

Nadepnął na klocek i się cieszy: **Krigor**

Każdy, kto na kolejne gry Lego patrzy z boku, może dojść do wniosku, że to prawdopodobnie najnudniejsza seria w historii branży. No bo jak to: co odsłona, to znów męczymy do upadłego te plastikowe klocuchy. Rzeczywistość jednak jest nieco bardziej skomplikowana.

Gry spod znaku Lego goszczą w moim domu chyba od samego początku serii. Kiedyś przechodziłem je sam, teraz gram głównie z rodziną, ale widziałem niemal każdą odsłonę, przeszedłem większość, a w kilku mam platynę – czy to samodzielną, czy to na koncie innego domownika po dziesiątkach godzin spędzonych na wspólnej zabawie. I gdy o tym myślę, to dochodzę do dwóch wniosków. Po pierwsze jeszcze mi się nie znudziło. Po drugie mimo pozornej stagnacji i klepania przez lata niemal tego samego seria rozwinęła się naprawdę pięknie, czego ostatecznym przykładem jest właśnie Saga Skywalkerów.

Dawno, dawno temu...

Pomysł, by na kanwie znanych filmów robić gry platformowe z klockami Lego w roli głównej, został skutecznie zrealizowany już w 2005 roku. Oczywiście wcześniej również pojawiały się podobne przymiarki, jak choćby tytuły z serii Lego Creator, ale **na dobrą sprawę historia współczesnych „klockowych gierek" zaczęła się dopiero od Lego Star Wars: The Video Game** wydanego właśnie 17 lat temu na pecetach i ówczesnych konsolach. Co tu dużo mówić: zażarło. Średnia ocen zatrzymała się co prawda przed granicą 80%, jednak sprzedażowo wyglądało to już zupełnie inaczej. Gwiezdne Wojny w duńskim wydaniu stały się 13. najpopularniejszą produkcją 2005 roku ogółem, a 10. spośród tych przeznaczonych na PlayStation 2. Globalna sprzedaż gry przekroczyła 3,3 mln sztuk w marcu 2006, do maja 2009 rozeszło się zaś 6,7 mln egzemplarzy. Jednym słowem: hit.

W wykręceniu takich rezultatów pomogła formuła. Produkcja z grubsza śledziła historie z kinowych epizodów I-III. Gracz musiał przedzierać się przez znane z filmów lokacje, rozwiązywać proste łamigłówki i zbierać rozrzucone wokół klocki. **Opowieść została podana w formie parodii, świat zaś stworzono w całości z kanciastych elementów**, co było iście szatańskim zabiegiem – bo konsole w kwestii grafiki potrafiły z obecnej perspektywy raczej niewiele, wadę więc przekuto w zaletę. Oczywiście trudno tu mówić o rewolucji w gamingu – gra Traveller's Tales trafiła jednak w niszę, której studio nie opuściło przez następne lata. I nie przeszkodził w tym sukcesie nawet fakt, o którym dziś część nie pamięta: pierwsze Lego Star Wars było produkcją żałośnie wręcz ubogą, jeśli chodzi o prezentację świata i postaci czy wreszcie – rozgrywkę. Dość powiedzieć, że znani z filmów bohaterowie toczyli rozważania na temat potęgi Mocy... pochrząkując, bo dialogów jako takich w grze zabrakło. Wszyscy jednak zaakceptowali to jako część konwencji i w ten sposób worek z kolejnymi odsłonami rozwiązał się niejako sam.

> Saga Skywalkerów rodziła się w bólach, ale to jedna z najlepszych odsłon serii.

7 – taką klasyfikację wiekową przyznało Sadze Skywalkerów PEGI, można więc śmiało grać z dziećmi.

Dobry pomysł

Od 2005 roku przez kolejne kilkanaście lat w regularnych odstępach pojawiała się jakaś oparta na znanych filmach czy komiksach produkcja Lego. Kolejne Gwiezdne Wojny, Harry Potter, Indiana Jones, Batman – twórcy podłapali schemat i zaczęli klepać gry na potęgę, często nawet więcej niż jedną rocznie, czego apogeum nastąpiło w 2011, gdy firma wydała aż trzy tytuły. Nie wdając się zbytnio w szczegóły, trzeba tylko odnotować, że sytuacja ta trwała aż do 2017 roku i premiery Lego Worlds, które miało rzucić wyzwanie Minecraftowi. Niezbyt się to udało, a równocześnie stało się jasne: formuła kolejnych platformówek wyraźnie się wyczerpuje, a twórcy nie mają pomysłu, co z tym zrobić. Gameplay był co prawda rozwijany, ale powoli i bez rewolucji, więc nie dało się oprzeć wrażeniu, że seria stanęła w miejscu.

Twórcy zaczęli więc romansować z wprowadzonym we wspomnianym Worlds otwartym światem, czego wynikiem okazała się Lego Przygoda 2 – Gra wideo, produkcja nudna, prostacka i niemiłosiernie wręcz zbesztana przez recenzentów.

Nie licząc wersji na Xboksa One, żadna jej edycja nie zyskała średniej ocen powyżej 60%, a my wystawiliśmy 4/10. Oczywiście to był odskok od głównej linii gier opartych na zewnętrznych markach – wszyscy jednak zrozumieli, że nie tędy droga. I zapewne z tego powodu twórcy postanowili powrócić do sprawdzonego już pomysłu, ponownie biorąc na warsztat Gwiezdne Wojny, czyli uniwersum, które stało się kamieniem węgielnym wszystkich współczesnych gier Lego.

Drżenie Mocy

Saga Skywalkerów przez lata stała się obiektem żartów, nie tylko w naszej redakcji. Nabijaliśmy się, rzucając równie wyświechtane, co czerstwe dowcipy o ciśnięciu klocka w kontekście przedłużającego się proces produkcji gry. Pierwsza jej zapowiedź pojawiła się jeszcze w 2019 podczas E3. Rok później, w maju, na oficjalnym youtube'owym kanale Star Wars zagościł trailer z datą premiery zaplanowaną na 20 października 2020... i bardzo szybko z niego zniknął zastąpiony tym samym materiałem, ale już bez deklaracji dotyczących terminu wypuszczenia gry. Innymi słowy: **jasne stało się, że reboot Lego Star Wars rodzi się w bólach, a terminy nie są dotrzymywane**. Jakiś czas później na horyzoncie zamajaczyła kolejna zapowiedź rychłego debiutu: mówiono wtedy o pierwszej połowie 2021, ale w kwietniu wspomnianego roku... tak, znów przełożono Sagę Skywalkerów bez podawania nowego terminu. Gdzieś w międzyczasie pojawiły się doniesienia o ostrym crunchu, groźbach kierownictwa, problemach technicznych i pracownikach narzekających na warunki, w jakich przyszło im tworzyć grę. W końcu jednak przyszedł gamescom 2021 i tam ostatecznie zapowiedziano premierę na początek 2022 roku (choć ten „początek" przyjął koniec końców postać kwietnia). Uff!

Powiem wam, że jednak **warto było czekać. Saga Skywalkerów jest wynikiem trwającej ok. 17 lat ewolucji całej serii.** Może nie systematycznej – w dodatku obarczonej błędami i przede wszystkim przebiegającej gdzieś na uboczu głównego nurtu ogólnie pojmowanego w „giereczkowie" rozwoju – ale zakończonej sukcesem, co mogę zadeklarować z pełnym przekonaniem.

To samo, ale lepiej

Producent w istocie nie zrobił nic odkrywczego. Po prostu **postawił na te elementy, które dotychczas się sprawdzały, i odpowiednio je podkręcił**. Pochrząkiwania bohaterów już dawno odeszły w przeszłość – tu jednak dialogi nagrano w pełnej formie, z bardzo dużym pietyzmem i niejednokrotnie z udziałem aktorów z oryginalnej obsady filmowej. Otwarty świat? Czemu nie! Tutaj przyjął on jednak postać nie tyle znanej z Worlds nieokiełznanej, nudnej przestrzeni, ile raczej hubów umożliwiających wypady do mniejszych, towarzyszących im lokacji, pomiędzy którymi najczęściej możemy się swobodnie przemieszczać, robiąc sobie przerwy od wątku głównego.

Fabuła fabułą, ale pobocznych zadań i różnorakiej aktywności mamy tu aż nadto.

28 – tyle opartych na różnych licencjach gier Lego ukazało się dotychczas na konsolach i pecetach, wliczając w to zbiorcze reedycje.

Gra jest w pełni spolszczona, więc najmłodsi nie pogubią się przed ekranem.

Rey: Ten droid musi jak najszybciej trafić do bazy Ruchu Oporu!

Nie zabrakło prób odwzorowania kinowego rozmachu. Czasem wychodzi to trochę pokracznie – na szczęście rzadko.

300 – twórcy Sagi Skywalkerów chwalą się, że tylu bohaterów znanych z różnych części „Gwiezdnych wojen" trafiło do ich gry.

Poczucie ogromu świata Gwiezdnych Wojen, bezliku planet, charakterystycznych miejscówek i scen z filmów udało się utrzymać bez najmniejszego problemu. Prymitywizm rozgrywki? Cóż, pojawia się, szczególnie na tle gier AAA, jednakże również i tu twórcy sięgnęli głębiej do kieszeni i wygospodarowali fundusze nie tylko na różnego rodzaju zagadki czy tradycyjne już zbieranie poukrywanych wszędzie klocków, ale i na szereg urozmaiceń z nowym, niezwykle przyjemnym systemem rozwoju postaci na czele. Podsumowując, zmiany – mniej lub bardziej wyraźne – są wszędzie, a całościowy efekt wypada bez wątpienia pozytywnie.

> To dziewięć filmów z serii „Gwiezdne wojny" w jednej grze.

Stara historia na nowo

Również pod względem zawartości fabularnej nowe Lego jest lepsze niż poprzednie odsłony przygód spod znaku Mocy i miecza świetlnego. Dostajemy tu wszystkie dziewięć filmów składających się na trzy trylogie. Od początku mamy dostęp do całości – wrażenia możemy więc sobie dawkować wedle uznania. Oczywiście historie są przez to odpowiednio krótsze: każdej z kinowych części przypadła siłą rzeczy mniejsza liczba misji niż we wcześniejszych, samodzielnych odsłonach „klockowych" Gwiezdnych Wojen, nie przeszkadza to jednak w ogóle. **Tak czy inaczej otrzymujemy „pigułkę" i szereg bardzo charakterystycznych scen, bez których trudno sobie wyobrazić próby streszczania przygód trzech pokoleń Skywalkerów.** Jest treściwiej, choć z oczywistych względów podobnie do poprzednich gier – twórcy pozbyli się jednak wielu niepotrzebnych dłużyzn, więc koniec końców wzrosło i tempo rozgrywki, i atrakcyjność tego, co widzimy na ekranie.

23 – tyle planet znanych z cyklu „Gwiezdne wojny" widzimy w Sadze Skywalkerów.

To bez wątpienia również doskonała gra rodzinna. Możemy korzystać z opcji kanapowego co-opa, a – co ważne – Saga Skywalkerów nie powiela błędów znanych choćby z Lego Marvel's Avengers, więc zabawa dla obydwu graczy jest równie intensywna. Gramy na sztywno podzielonym ekranie – linia wyznaczająca obszary nie zmienia swojego położenia w przeciwieństwie do wielu poprzednich odsłon, co dla niektórych pewnie stanowi krok wstecz. Może ma to związek z zastosowaniem nowego silnika o nazwie NTT – ten podczas produkcji gry sprawiał tyle problemów, że pracownicy studia anonimowo potwierdzali, iż liczne opóźnienia, o których pisałem, wynikały właśnie z zastosowania tej technologii i konieczności „walki" m.in. z animacjami. Coś musiało być na rzeczy, skoro – według nieoficjalnych doniesień z Traveller's Tales – firma przy okazji tworzenia kolejnych tytułów zdecydowała się porzucić swój nowy engine na rzecz sprawdzonej technologii Unreal.

Prawie najlepsza

Ostatecznie jednak wysiłek się opłacił. **Saga Skywalkerów jest według samych twórców największą grą z serii, wygląda wyśmienicie i cieszy bogactwem starwarsowego świata.** Trud przełożył się również na wyniki: w pierwszych dwóch tygodniach sprzedało się ok. 3,2 mln sztuk tej produkcji.

Czy dałbym zatem dychę? Nie – nadal najlepszą grą Lego jest dla mnie City Undercover. Jeśli możecie do niej wrócić, to nawet się nie zastanawiajcie. A najnowsza odsłona klockowych Gwiezdnych Wojen? Z wymienioną produkcją przegrywa o włos, śmiało więc możecie kupić sobie obie. |CDA|

PRZECZYTAJ RECENZJĘ

OCENA **8**

Czekaliśmy długo, ale było warto. Sporo akcji, wiele łamigłówek i bogaty świat to niewątpliwe zalety Sagi Skywalkerów. To niby wciąż stara konwencja, ale umiejętnie podlana nowymi pomysłami i odpowiednio rozbudowana, do tego w kompletnej polskojęzycznej wersji. *[Krigor]*

Recenzję Lego Gwiezdne Wojny: Saga Skywalkerów i wielu innych gier znajdziesz na cdaction.pl

CD-ACTION family

Rodzina CD-Action się powiększa! Bo tak jak kiedyś podczas szkolnych przerw czytaliście kolejne numery z wypiekami na twarzy, tak dziś wielu z was (i nas) ma już rodziny i dzieci. Żeby pomóc wam zarażać pociechy pasją do gamingu, wyszukiwać najlepsze nowości i – co najważniejsze – wspólnie spędzać czas, odpalamy CD-Action Family. Portal, który będzie waszym źródłem inspiracji i rzetelnych porad nie tylko w temacie gier wideo, ale też filmów, seriali czy planszówek.

Do zobaczenia!

Partner strategiczny:

LEGO®

WYPATRUJCIE INFORMACJI NA CDACTION.PL!

PLATFORMY PC, PS5 PRODUCENT SHARKMOB AB WERSJA PL PEŁNA
BATTLE ROYALE, WAMPIRY, PRAGA

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODHUNT

Ceni sobie każdą kroplę: **Ranafe**

Z tęsknoty za dobrą grą ze świata Vampire: The Masquerade sięgam dosłownie po wszystko. I nie zawsze żałuję, chociaż nie trafiłam jeszcze na godnego następcę Bloodlines. Tymczasem krwiopijcy pojawiają się w całkiem zaskakujących tytułach. Czy battle royale to dobry pomysł na grę w uniwersum Świata Mroku? Czy RPG to pewny sukces?

Słońce zaszło, pora zatem zapolować. Wybierzmy się do cyfrowych miast i zobaczmy, jakie pokusy czekają na nas w dzielnicach Epic, Steam i GOG. RPG pełne krwawej walki? A może jakieś ponętne visual novels? **Dwa najnowsze, bo wydane w tym roku tytuły, które mogły zaspokoić nasze wybredne podniebienie, pozostawiają wiele do życzenia**. A szkoda, bo Świat Mroku miał w przeszłości szczęście do doskonałych produkcji. Wielu do dziś wspomina Redemption z 2000 roku oraz wyprodukowane cztery lata później legendarne Bloodlines. Jaki smak miały te gry?

Wampir klasyczny

Redemption było, mówiąc wprost, brutalne. Nie oferowało graczom żadnej pomocy, nie wyjaśniało mechanizmów walki ani używania zdolności (atrybutów czy Dyscyplin), ale wystarczyło wgryźć się w jego trzewia, by zacząć dobrze się bawić. Jak na produkcję stawiającą w dużej mierze na walkę, ów tytuł zdołał też wykorzystać charakterystyczne dla uniwersum nieoczywiste umiejętności, takie jak Dominacja (czasowe przejęcie kontroli nad wrogiem) czy Prezencja (krótkotrwały paraliż wszystkich, którzy ujrzeli bohatera). Miał poza tym doskonałą ścieżkę dźwiękową (studio Nihilistic Software wykorzystało kawałki Gravity Kills czy Type O Negative) oraz historię zaczynającą się w średniowieczu i zabierającą nas w podróż aż do czasów współczesnych, w ciekawy sposób ukazując przemiany w wampirzym społeczeństwie. I nigdy wcześniej ani później nie czułam takiego respektu do wilkołaków.

Jeśli jednak Redemption pokazało, jak za pomocą dobrze skrojonej opowieści osłodzić granie pomimo licznych bugów i wysokiego progu wejścia, to Bloodlines podniosło poprzeczkę jeszcze wyżej. Nadal pamiętam te zwroty akcji i świetnie napisane postacie. Troika Games idealnie uchwyciło w swoim dziele istotę bycia wampirem we współczesnym społeczeństwie, nowoczesność przetykaną starożytnymi rytuałami i technologię podlaną magią. Dla wielu tytuł ten nawet teraz jawi się jako ideał erpega ze względu na bardzo zróżnicowane archetypy postaci, w które można się było wcielić. Granie Malkavia-

Piękna ta Praga, taka niezbyt słoneczna.

Bloodhunt ma ciekawe lokacje, ale Krwawe Łowy to nie czas na zwiedzanie.

nem po tym, jak ukończyliśmy Bloodlines Toreadorem, stawało się zupełnie inną przygodą z nowymi opcjami dialogowymi i rozwiązaniami fabularnymi. Zresztą studio już w poprzedniej swojej produkcji, Arcanum, udowodniło, że potrafi robić doskonałe – choć technicznie dalekie od ideału – tytuły.

tanckim systemem Świata Mroku, okazało się, że jego zniuansowany mechanizm moralności to znakomita odskocznia od np. Advanced Dungeons & Dragons. Nie było w nim czerni i bieli, tylko rozmaite odcienie szarości. Zabrakło herosów bez skazy, a zamiast nich pojawili się tacy, którzy co najwyżej potrafią ukazać rezultaty swych działań w dobrym świetle.

Wampir współczesny

W ramach umilenia sobie czasu przed mającym niesamowitego pecha Bloodlines 2 (patrz: ramka), sięgnąć możemy po Bloodhunta oraz Swansonga. Pierwszy tytuł to battle royale, w którym gracze wcielają się w wampiry biorące udział w wielkim polowaniu, drugi zaś jest opartym na samych dialogach i eksploracji erpegiem podobnym w wielu aspektach do gier Telltale czy Quantic Dream. Oba zostały solidne osadzone w uniwersum, ponieważ zarówno Krwawe Łowy, jak i piętrzące się intrygi stanowią clou Świata Mroku i każdy, kto miał w życiu możliwość rozegrania „papierowej" sesji, był świadkiem takich wydarzeń.

największe wątpliwości: wykorzystanie wampirycznych zdolności w formule opartej tylko i wyłącznie na walce. Tutaj bardziej nastawione na perswazję klany takie jak Ventrue czy Toreador też mają rację bytu. Ten pierwszy, poza ograniczonym czasowo naturalnym pancerzem zwanym Ciałem z Marmuru, posiada zdolność pasywną spowalniającą wrogów, a jego nieustępliwy atak jest niemożliwy do przełamania. Z kolei nieziemskie piękno Róż (jak zwie się czasami Toreadorów) zadaje fizyczne obrażenia tym, którzy na nich patrzą.

Bloodhunt i Swansong to ciekawe gry, ale nie zaspokajają apetytu na pełnokrwistego Wampira: Maskaradę.

Gry zarówno Nihilistic Software, jak i Troiki w znakomity sposób ujęły atmosferę Wampira, czyli właśnie to, co przeważyło o atrakcyjności tej serii. Kiedy w latach 90. firma White Wolf pojawiła się w świecie fabularnych erpegów ze swoim debiu-

Bloodhuntowi udało się coś, co w momencie zapowiedzi wzbudziło u mnie

Bloodlines 2

Grę zapowiedziano w 2019 roku i już po paru miesiącach mogliśmy ujrzeć fragmenty gameplayu. Pierwotna data premiery – marzec 2020 – szybko została przeniesiona na trzeci, a następnie czwarty kwartał. Po jakimś czasie wydawca, Paradox Interactive, oznajmił, że produkcji powinniśmy spodziewać się nie wcześniej niż w 2021 roku. Tymczasem z firmy, która pracowała nad grą, czyli Hardsuit Labs, odeszli dyrektor kreatywny Ka'ai Cluney i główny scenarzysta Brian Mitsoda, a niedługo po tym Paradox ogłosił, że studio nie będzie dłużej zajmować się Bloodlines 2. Wycofano także możliwość składania preorderów. Obecnie znajdujemy się w momencie, gdy prawie niczego nie wiemy: ani kiedy nastąpi premiera, ani kto się teraz produkcją zajmuje, ani tego, jak bardzo obecny jej stan przypomina to, nad czym trudziło się Hardsuit Labs.

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS PRODUCENT BIG BAD WOLF STUDIO WERSJA PL NAPISY
RPG, WAMPIRY, NARRACJA

VAMPIRE
THE MASQUERADE
SWANSONG

Ciekawe, jaki trunek sprzedają w tak urządzonym lokalu. A? B? AB?

Mimo że nie jest to mój ulubiony gatunek, **nie mogłam oprzeć się ciekawie zaprojektowanej Pradze. Naprawdę żałowałam, że nie mogę jej spokojnie zwiedzać**, bo co chwila ktoś strzelał do mnie z dachu. Miasto ma wiele ciekawych zakątków ze skarbami, poza tym po ulicach błąkają się mieszkańcy i łowcy wampirów, więc gracze nie są jedynymi istotami, które można tam spotkać.

No ale to jednak battle royale, więc interakcje są ograniczone. To też produkcja, która obecnie nie ma wiele do zaoferowania, ot, kilka klanów i w sumie jedna, niewielka lokacja. Co gorsza, sam zamysł gatunku odziera uniwersum z praktycznie wszystkiego, za co je kochamy i cenimy. Owszem, w Wampirze: Maskaradzie istnieje walka, ale nigdy nie gra ona głównej roli. To system stworzony do snucia długich, skomplikowanych sesji opartych na fabule, intrygach politycznych czy kreowaniu atmosfery współczesnego królewskiego dworu. Tymczasem w Bloodhuncie natrafiłam raptem na kilka dziecinnie prostych misji wymagających ode mnie znalezienia jednej książki w bibliotece oraz dotarcia do ukrytej na dachu skrzyni, nim ktoś mnie odstrzeli. Poza ładną scenerią i możliwością picia krwi gra nie ma w sobie zbyt wiele ze Świata Mroku.

I oto wszedł Swansong, cały na biało (acz z kilkoma plamkami krwi tu i ówdzie). Gra, której wypatrywałam od momentu jej ogłoszenia w 2020 roku i która mogła stać się moim ulubionym tytułem ostatnich miesięcy.

Łabędzi śpiew

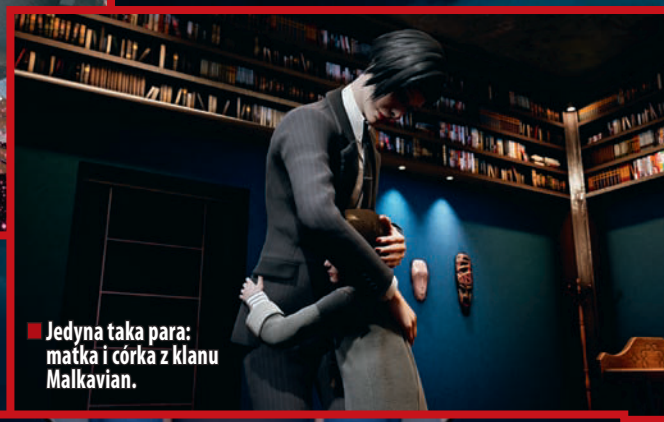
Swansong łączy w sobie narracyjność gier Davida Cage'a z zagadkami rodem z najlepszych przygodówek. **Opowiadana historia zawiera wszystkie najatrakcyjniejsze, ale i kluczowe dla Wampira aspekty**. Pokręcimy się chwilę po dworze Księcia Bostonu, poznając nową definicję zwrotu „kłębowisko żmij". W innym rozdziale nauczymy się ukrywać swoją prawdziwą tożsamość i natrafimy na ślad przerażającej Drugiej Inkwizycji, zjawiska, które współcześnie wzbudza w wampirzej społeczności większy niepokój niż wilkołaki. Jedna z bohaterek wyruszy na spotkanie z magami, dzięki czemu gracz zda sobie sprawę, że nie tylko nieumarli są predestynowani do rządzenia światem.

W każdym miejscu znaleźć można dokumenty, książki, notatki i chronione hasłem

Nie tylko Bloodlines

Poza wspomnianymi w tekście produkcjami w ostatnich latach świat ujrzał jeszcze Vampire: The Masquerade – Heartless Lullaby, który był efektem 30 dni pracy w ramach Vampire Jam 2021. Entalto Studios pochyla się już nawet nad jego drugą częścią zatytułowaną Heartless Symphony. Innym tytułem ze Świata Mroku jest Vampire Prelude: We Eat Blood and All Our Friends Are Dead, który ukazywał intrygę wyłącznie za pomocą SMS-ów. Aktualnie nie ma możliwości zagrania w tę grę, gdyż w 2019 roku została wycofana ze sprzedaży w związku z bojkotem jej twórcy, Zaka Smitha. Kilka kobiet, w tym była partnerka artysty, Mandy Morbid, oskarżyło go bowiem o gwałt.

Wampirze moce okazują się bardzo przydatne podczas prowadzenia śledztwa.



Jedyna taka para: matka i córka z klanu Malkavian.

Swansong ma ciekawe, filmowe kadry i potrafi budować napięcie.

PRZECZYTAJ RECENZJĘ

OCENA **6+**

Vampire: The Masquerade – Swansong w doskonały sposób oddaje klimat sesji RPG w Świecie Mroku. Niestety, grafika nieraz psuje atmosferę, opanowanie niektórych mechanizmów nastręcza zaś sporo trudności. Szkoda, bo aktorzy i scenarzyści dali z siebie wiele. ***[Ranafe]***

Recenzję Vampire: The Masquerade – Swansong i wielu innych gier znajdziesz na cdaction.pl.

pliki tekstowe – świetnie napisane i snujące opowieść równoległą do tej, która wyłania się z dialogów. **Tak mogłaby wyglądać wymarzona sesja papierowego erpega**.

Ale nie tylko historia jest ważna. Pamiętam sesje, podczas których gracze pchali się do jakiejś lokacji tylko po to, by spotkać lubianego przez nich enpeca, a największej przyjemności sprawiało im odgrywanie ról. **W przypadku Swansonga wszyscy trzej bohaterowie (wcielamy się w nich na przemian) stanowią atrakcję samą w sobie**. Każdy z nich ma coś do opowiedzenia na temat swojej przeszłości, ale dotarcie do sekretów, jakie skrywają, wymaga czasu. I nie przeszkadza nawet fakt, że są oni typowymi przedstawicielami własnych klanów: Galeb to zdystansowany Ventrue, Emem jest wyzwoloną Toreadorką, a zaniki pamięci to tylko jeden z problemów Malkavianki Leyshy. Zdecydowanie najciekawiej wypadła ta ostatnia, zwłaszcza że, jak trafnie zauważyła Ola Olszar na blogu „6 kolorów gier wideo", motyw relacji matki z córką nieczęsto pojawia się w grach. Leysha podróżuje z ośmioletnią Halsey, która jest równie urocza, co niepokojąca, a ich historia przywodzi na myśl „Wywiad z wampirem".

Ale czy Swansong zaspokoił mój głód gier ze Świata Mroku i osłodził długie oczekiwanie na Bloodlines 2? Chciałabym, żeby tak było. Mogę przymknąć oko na toporną animację, **jednak trudno mi przejść do porządku dziennego nad licznymi bugami uniemożliwiającymi ukończenie rozgrywki**. Gdyby Swansong trwał pięć godzin, rozpoczynanie wszystkiego od nowa nie wydawałoby się tak bolesne. Ale kiedy po 17 godzinach musiałam zrezygnować z całego postępu (jako że kilkukrotne restartowanie rozdziału czy nawet ponowna instalacja gry nie pomogły), stwierdziłam, że tego już za wiele. Codziennie sprawdzałam media społecznościowe twórców, szukając informacji o łatce, która rozwiązałaby mój problem. Niestety nawet teraz, gdy piszę te słowa dwa tygodnie po premierze, gracze na forach zastanawiają się, czy tytuł w ogóle zostanie naprawiony.

> Swansong to dobry krok w kierunku czegoś więcej niż visual novel.

Czy tylko visual novel?

Parę lat temu ukazały się dwie produkcje spod szyldu Vampire: The Masquerade, tj. Coteries of New York oraz Shadows of New York – świetne gry, ale przez wzgląd na gatunek niemogące się przebić do szerszego odbiorcy. To historie pełnokrwiste, ale krótkie. Podobnie jest z cyklem studia Choice of Games i jego pozbawionymi dźwięku i grafiki, wybitnie tekstowymi produkcjami. Night Road, Parliament of Knives czy Out for Blood to horrory „rozmiarów" małej powieści i choć ci, którzy w nie grali, doceniają klimat produkcji, to niewielu o owej serii słyszało. Visual novels nadal stanowią rozrywkę dla niedużej grupy odbiorców.

Paradox, który w 2015 roku wykupił prawa do Świata Mroku od twórców EVE Online, czyli CCP, próbuje różnych sposobów, by wykorzystać tę jakże atrakcyjną markę. I choć zdaje się, że w przypadku Bloodhunta zapomniał, dlaczego w ogóle lubimy Wampira, to Swansong jest krokiem w dobrym kierunku do zrobienia czegoś więcej niż visual novel: obok udanej fabuły gra ma też całkiem rozbudowany gameplay. Niestety techniczne niedoskonałości i toporna animacja nie pozwolą wielu odbiorcom docenić trudu scenarzystów.

Czy jednak gra z „Vampire: The Masquerade" w tytule może udać się dziś jedynie w formule visual novel? Cóż, Bloodlines 2 – wyczekiwany przez wielu mesjasz Wampira – śpi snem wiecznym i chyba lepiej tego trupa zostawić w spokoju. Ale głód graczy pozostaje niezaspokojony. **Bloodhunt ma na razie niewiele do zaoferowania, choć to gra wciąż rozwijana** i nie wiadomo, jakie niespodzianki przygotowali dla nas twórcy. Swansong, mimo że poległ na wadliwych mechanizmach rozgrywki, zapewnił mi kilka niezapomnianych chwil i kto wie, co się wydarzy, gdy zostanie załatany. Może więc lepiej skupić się na tych nieidealnych produkcjach i nie wybrzydzać? W końcu wampir też musi się nieźle namordować, by znaleźć ten jeden jedyny aromat, który zaspokoi jego podniebienie. Nauczmy się takiej cierpliwości. |CDA|

PLATFORMY PC, AND, IOS PRODUCENCI BLIZZARD, NETEASE WERSJA PL NAPISY
HACK'N'SLASH, MMO

DIABLO IMMORTAL

Dał sobie spokój: KRIGOR

Krótka historia o tym, jak Blizzard przeszedł od „Ludzie, czy wy nie macie telefonów?" do „Ludzie, czy wy nie macie portfeli?".

Przyznaję, że z fascynacją oglądałem BlizzCon, na którym zapowiedziano Diablo Immortal. Nieczęsto zdarza się widzieć ludzi będących na własnym podwórku, pewnych siebie, mających w swoim mniemaniu asa w rękawie i tłum fanów na skinienie ręki. Ludzi zderzających się chwilę później – z zupełnie dla nich nieznanych powodów – ze ścianą krytyki, drwin, wręcz nienawiści. To jeden z najbardziej wyrazistych w historii branży przykładów tego, jak twórcy całkowicie nie zrozumieli wychowanych na ich grach fanów.

DOBRYMI CHĘCIAMI...

Przyczyna zachowania widowni zgromadzonej w Anaheim jest jednak dość jasna. Jeśli spojrzeć na Immortala z perspektywy podwórka pecetowego i hardkorowego fana pierwszych trzech odsłon serii, to zapowiedziana w 2018 roku produkcja wydaje się czymś kuriozalnym. To tytuł, który miał być gwiazdą wieczoru i wyczekiwanym następcą Diablo III, a okazał się – za przeproszeniem – jakąś mobilką do klikania w kiblu.

Przyjmując z kolei perspektywę Blizzarda, można powiedzieć, że był to ciekawy ruch i przykład nieszablonowego myślenia. Oto bowiem producent postanowił spróbować czegoś nowego i wyjść do nieznanej sobie grupy odbiorców. Według twórców gry smartfony posiada dziś prawie połowa ludzkości i jeśli choć część z tych ludzi miałaby na tyle mocny sprzęt i chęci, by spróbować uruchomić mobilne Diablo, to sukces murowany.

Uzupełnianie bestiariusza to przykład jednej z ciekawszych aktywności w grze. Kule do tego zadania zbieramy przy okazji, nagrody zaś są zacne. Tu, dla przykładu, dostałem dwa przedmioty legendarne.

U podstaw decyzji o produkcji Immortala stały oczywiście pieniądze. A raczej ich brak. Nie to, że Blizzard nie śmierdzi groszem, wprost przeciwnie, jednak – choć trudno w to uwierzyć – **tytułów studia najczęściej nie ma nawet w pierwszej dziesiątce różnych zestawień najlepiej sprzedających się „dużych" gier**. Ba, niekiedy wydawca ten pojawia się z Diablo III dopiero pod koniec pierwszej dwudziestki. Patrząc zaś na drugą stronę barykady, czyli tam, gdzie trawa wydawała się Blizzardowi zieleńsza, każdy z dziesięciu tytułów na liście najlepiej zarabiających gier mobilnych przyniósł swemu wydawcy co najmniej cztery miliardy dolarów przychodu. Nic zatem dziwnego, że firma postanowiła rzucić się na nieznane wody i wejść we współpracę z NetEase – chińskim koncernem wyspecjalizowanym m.in. w produkcji mobilek, odpowiedzialnym za Fantasy Westward Journey (jedną z gier z owej złotej dziesiątki) i zbijającym kokosy na platformach Blizzardowi do tej pory nieznanych. Pokusa dla twórców Warcrafta była po prostu zbyt wielka, a gorycz po wypuszczeniu ze swoich rąk potencjału gatunku MOBA (Heroes of the Storm okazało się spóźnione i nie mogło zagrozić LoL-owi czy Docie 2) za bardzo paliła w usta i stan konta. Poszukali więc nowej drogi – efekt tej decyzji zagościł w sklepach Google Play oraz App Store, gdzie wszyscy mogą pobrać go za darmo.

...PIEKŁO JEST WYBRUKOWANE

Immortal jest właśnie taką próbą wdrapania się na niezdobyty dotychczas szczyt. To tytuł mobilny powstały jako kolejna odsłona uznanej serii. W zasadzie hasło „Diablo na komórce" mówi o założeniach gameplayowych wszystko – **jak na hack'n'slasha i action RPG przystało, znajdziemy tu wszystkie pomysły, które sprawiły, że poprzednie części odniosły sukces**. Na początku wybieramy jedną z sześciu postaci. Niespodzianek nie ma, to barbarzyńca, czarownik,

Ile osób gra w Diablo Immortal?

Niestety trudno powiedzieć, gdyż platformy mobilne nie oferują takich możliwości publicznego śledzenia wybranej pozycji jak choćby Steam. W ciągu 48 godzin od premiery w Google Play pojawiła się adnotacja, że aplikację pobrano ponad milion razy. Do momentu powstawania tego tekstu ów wynik zmienił się w pięć milionów. Jeśli wierzyć danym Blizzarda, zainteresowanych Diablo Immortal było ponad 30 mln graczy – ponoć tyle przedpremierowych rejestracji odnotowała firma i z tej też okazji udostępniła zestaw skórek do zmiany wyglądu postaci. Niedługo potem w wiadomości rozsyłanej bezpośrednio w grze pojawiła się informacja, że nowa odsłona serii zgromadziła już 10 mln aktywnych użytkowników. Ponadto producent stwierdził, że Immortal stał się najczęściej pobieranym erpegiem w App Storze (na terenie USA), a w dodatku trafił na pierwsze miejsca w ponad 40 regionach poza Stanami Zjednoczonymi. Jeśli chodzi o dane, to niestety Apple nie podaje nawet orientacyjnych informacji – trudno tu zatem przytoczyć jakiekolwiek liczby. Co jednak ciekawe, gra Blizzarda ma zdecydowanie wyższą ocenę w sklepie Apple'a niż w serwisie Google'a. Gdy piszę ten artykuł, średnia z ok. 83 tys. recenzji użytkowników iPhone'ów i iPadów to 4,5/5. Zdecydowanie gorzej Immortal radzi sobie w królestwie Androida: tam średnia z 554 tys. oddanych głosów wynosi 3,8/5. Niedługo po premierze sytuacja w Google Play nie wyglądała źle – wtedy widniało tam 4,8/5, lecz z czasem nastąpił systematyczny spadek wskutek jedynek wystawianych zarówno przez użytkowników telefonów Samsunga (na urządzeniach tej firmy tytuł często nie działał), jak i przez graczy zirytowanych skalą i natarczywością mikropłatności.

Jakość lootu zależy od emblematów. Te zaś, w wersji legendarnej, można sobie kupić. Po wykorzystaniu takowego mamy zaś gwarancję, że trafi się jakiś klejnot legendarny.

łowca demonów, mnich, krzyżowiec lub nekromanta – a więc zestaw powszechnie kojarzony z serią. Każdy z bohaterów dysponuje umiejętnością podstawową oraz atakami specjalnymi. Choć tych ostatnich mamy do wyboru więcej, w starciach robimy użytek ogółem z pięciu, których skróty umieszczono – w formie wachlarza – w prawym dolnym rogu ekranu komórki (całość uzupełnia szósta, mocniejsza zdolność).

Mechanika walki opiera się na cooldownach, zabrakło tu więc zbiorniczka z maną. Postać wyposażona jest jedynie w pasek życia umieszczony bezpośrednio pod portretem w lewym górnym rogu oraz w pasek XP ciągnący się przez dolną krawędź wyświetlacza. Ogółem interfejs wydaje się w porządku – choć z początku zdarzało mi się odpalać niektóre ataki przypadkowo, potem przywykłem i było już okej. Innymi słowy: pod względem dostosowania sterowania do nowych warunków ograniczonych kilkoma calami ekranu komórkowego Blizzard spisał się dobrze.

Miniaturka Diablo

To samo zresztą można powiedzieć o rozgrywce jako takiej. **Fabuła najnowszego Diablo rozgrywa się pomiędzy częścią drugą a trzecią**, gracz zaś musi uporać się z bałaganem powstałym po zniszczeniu Kamienia Świata. Z tego względu rzeczywistość Immortala to trochę takie „The Best of Diablo II". Zobaczymy wiele znajomych lokacji oraz twarzy poznanych przy okazji premiery „dwójki" i jej niedawnej reedycji. W skrócie: jest swojsko. Kształt gameplayu z kolei zdecydowanie wydaje się bliższy Diablo III. Wspomniane talenty postaci, to, jak działają w praktyce, wygląd i zachowanie przeciwników – mobilna odsłona serii pokazuje, że jej twórcy postawili na sprawdzone rozwiązania i każdy, kto w ostatnich latach bywał w Sanktuarium, od razu poczuje się jak w domu.

Immortal daje mnóstwo okazji, by wyskoczyć z kasy.

Siłą rzeczy wszystko jest mniejsze. Drogę z bazy do lochów pokonamy w kilka minut, wliczając w to nawet łupanie po drodze przeciwników – w żadnym razie nie znajdziemy tutaj rozległych map. Interfejs na każdym kroku ułatwia przemieszczanie się dzięki licznym i dobrze rozlokowanym punktom nawigacyjnym, częstym i automatycznym po wybraniu questa teleportacjom, a nawet – jeśli tylko wcześniej poznamy mapę – samoczynnemu prowadzeniu postaci w wybrane miejsce. Cały czas towarzyszy nam również swego rodzaju GPS – coś jak nawigacja w dowolnej „dużej" grze z otwartym światem. Fabuły nie podzielono na akty, rytm zabawy wyznaczają za to kolejne zadania. Wszystko to sprawia, że Diablo Immortal jest tytułem wręcz idealnie skrojonym pod niewielką przestrzeń ekranu smartfona – to udało się wyśmienicie, dzięki czemu powstał solidny fundament pod jak najbardziej pozytywne pierwsze wrażenia. Można grać wszędzie, nawet w kilkuminutowych sesjach Immortal radzi sobie z tym wyśmienicie i wygląda jak stare Diablo w nowym środowisku. **Fundamentalny problem z tą produkcją dotyczy jednak tego, że to wcale nie jest stare Diablo.**

Płać, graczu!

Niestety zmiany związane są nie tylko z dostosowaniem gry do nowej platformy – pojawiły się również mikropłatności. Co jest oczywiście zrozumiałe, zważywszy, że taka już specyfika gier mobilnych. Tutaj pieniądze zarabia się nie na sprzedaży samego tytułu, a właśnie na dodatkowych, mniej lub bardziej okazjonalnych zakupach. Świat zdążył się już przyzwyczaić, również sam Blizzard nie ukrywał tego faktu. Tyle że – jak się okazało – omawiając wpływ mikrotransakcji na rozgrywkę, zwyczajnie nie mówił całej »

Tematyczne ułożenie lokacji jest z grubsza podobne do tego, co znamy z Diablo II: naszą podróż kończymy gdzieś w piekielnych krainach.

prawdy. **Immortal okazał się przykładem patologicznej wręcz monetyzacji, która stawia pod znakiem zapytania sens dłuższego grania.**

Przykładowo Blizzard twierdził, że nie sprzedaje wyposażenia postaci. I faktycznie, nie handluje nim jako takim – bo wcale nie musi tego robić, by zapewnić sobie ogromny przypływ gotówki. W zamian oferuje klejnoty, które pakujemy do zbroi oraz oręża, co znacząco wpływa na gameplay. Wynika to z wprowadzonego w grze mechanizmu naliczania statystyk. Do grona tych ostatnich dołączył tzw. współczynnik rezonansu opisujący klejnoty legendarne. Sprawia on, że po zamontowaniu wspomnianej błyskotki atrybuty wyjściowe wyposażenia bohatera podnoszą się o określony procent. Innymi słowy, od tego, jak dobre dodatki umieścimy w sprzęcie, na późniejszych etapach zabawy w olbrzymim wręcz stopniu zależy ogólny potencjał naszej postaci.

Pozwólcie, że nakreślę obraz tego, jak ów mechanizm wygląda, by lepiej przedstawić, o czym mówię. Klejnoty legendarne dzielą się na trzy klasy rzadkości, dodatkowo każdy z nich możemy ulepszyć dziesięć razy. Najgorszy i najbardziej pospolity klejnot powoduje, że wspomniany poziom statystyk zwiększa się o 0,75%. Drugopoziomowy dodatek to już wzrost o 1,5% – a przecież wspomnianych poziomów jest prawie tuzin, twórcy przewidzieli zaś możliwość umieszczenia w wyposażeniu aż sześciu tego rodzaju dodatków. Wszystko to sprawia, że

Blizzard chwalił się uczciwymi mikropłatnościami. Kłamał.

koniec końców okazują się one w mechanice gry niesamowicie ważne. A to dopiero początek.

Rachunek za brylanty

Szczególnie dużą szansę na zdobycie klejnotów mamy w Pradawnej Szczelinie – wchodząc tam, możemy posłużyć się tzw. emblematami, które po zaaplikowaniu zwiększają prawdopodobieństwo zgarnięcia lepszego lootu. Dzielą się one na dwa rodzaje: rzadkie i legendarne. Te pierwsze są dość powszechnie dostępne, drugie z kolei stanowią rzadkość – w grze za walutę wewnętrzną kupimy je tylko raz na tydzień. Jednak za prawdziwą gotówkę Blizzard sprzedaje legendarne emblematy zarówno na sztuki (wychodzi ok. 13 złotych za jeden), jak i w ramach jednego z aż trzech dostępnych abonamentów. Dlaczego te emblematy są tak ważne? Otóż każdy z nich gwarantuje, że w Szczelinie znajdziemy losowy legendarny klejnot. **Blizzard sprzedaje więc pośrednio jeden z najważniejszych elementów do budowy potęgi postaci**.

Mało tego... Mechanika gry została zbudowana tak, że wielotorowo – na różnych płaszczyznach – spowalnia postępy gracza. Rozwój postaci oznacza mierzony w setkach godzin grind – czy to w przypadku upgrade'owania klejnotów legendarnych, czy tych zwykłych, czy przy podnoszeniu poziomów wyposażenia. Ograniczane są także nagrody za aktywności. Przykładowo ośmioosobowy rajd, do którego dostęp zyskujemy gdzieś w połowie gry, sypie nagrodami... tylko raz na tydzień. Serio. Gra – co wydaje się już karygodne – **ogranicza również tempo przechodzenia fabuły**. Kilkukrotnie natkniecie się na konieczność dolevelowania bohatera tylko po to, żeby zobaczyć ciąg dalszy historii. Większość tych problemów można oczywiście rozwiązać za pomocą karty kredytowej, kupując ulepszonego battle passa, inne opcje abonamentowe lub w końcu skrzynie z różnego rodzaju fantami – w ten czy inny sposób przyspieszycie rozwój postaci. Granice między materiałami a walutami w Diablo Immortal naturalnie się zacierają – a ścieżek „podciągnięcia" bohatera jest tu całe mnóstwo, podobnie jak okazji do utraty zawartości portfela.

Lepiej odpuścić

Takie postawienie sprawy powoduje, że Diablo Immortal upodabnia się do koreańskich MMO nastawionych na wyławianie z tłumu graczy z pokaźnym portfelem i z dużym parciem na zwiększanie statystyk. **Diablo jest właśnie takim mobilnym MMO: z dziennymi questami, rajdami i w końcu całą sekcją PvP** związaną z przygotowanymi dla gracza możliwościami grupowania się w oddziały, klany czy – jak to bywało w WoW-ie – wielkie stronnictwa odpowiadające z grubsza Hordzie i Przymierzu. Cały jednak problem w tym, że z taką skalą monetyzacji i nastawieniem na sprzedaż potęgi postaci większego sensu to wszystko nie ma.

Diablo Immortal to tytuł, który można zainstalować i przejść dla fabuły – choć w sumie i ona nie rzuca na kolana. Jak pisałem, zaletą Immortala jest na pewno powrót na stare śmieci. Całościowo jednak nowa odsłona serii na tle poprzednich części wygląda trochę jak... ich miniaturka. Oczywiście to specyfika platformy, ale wszystko wydaje się tu mniejsze, krótsze, uproszczone. Trzeba mieć tego świadomość. No i historia przedstawiona w grze może przynieść rozczarowanie – szczególnie końcówka pozostawia niedosyt.

To zdecydowanie najbardziej kontrowersyjna premiera Blizzarda w historii. Diablo Immortal jest produkcją dla ludzi nawykłych do środowiska mobilnego i jego przywar. Weteranów serii swymi założeniami odrzuci, nowym graczom – a przynajmniej tej ich części, która bardziej krytycznie podchodzi do tematu mikropłatności – **nie pozostawi nawet cienia złudzeń, czy mają do czynienia z uczciwą grą. Tutaj po prostu płacisz, by być lepszym.** Oczywiście dla samego singla można zainstalować i w ten sposób przekonać się bez wydawania pieniędzy, co też Blizzard wymyślił – i w tej formie Immortala da się zaakceptować. Tym bardziej że przez pierwszą połowę fabuły nic złego (tj. z perspektywy gracza) się nie dzieje, a konieczność grindu pojawia się dopiero później. Jeśli jednak

■ Miesiąc grania w Diablo Immortal, gdy wykupimy wszystkie usługi abonamentowe i sugerowane przez grę dodatki, jest droższy niż niejedna „duża" gra.

Wersja PC

Diablo Immortal możemy ograwać nie tylko na komórce, ale też na pececie. To równoważne sposoby: mamy to samo konto, te same postacie, a pomiędzy urządzeniami przełączamy się, kiedy chcemy. Jednak moim zdaniem zabawa na telefonie jest lepsza. To gra zaprojektowana na mniejsze ekrany, w przypadku komputera przeszkadza więc „przerośnięty" interfejs czy kamera zawieszona zbyt blisko naszego bohatera. A do tego dochodzą problemy ze sterowaniem: interfejs skrojony „pod mobilkę" i przełożony na realia PC nie sprawdza się do końca, gdyż kursor myszy nagminnie się gubi, przez co precyzyjne sterowanie umiejętnościami okazuje się łatwiejsze na ekranie dotykowym. Sam w sobie Immortal działa jednak na komputerze dobrze – ale to samo można powiedzieć o edycji mobilnej (pod warunkiem, że nie gramy na Samsungach z Exynosem). Ja bawiłem się na Xiaomi Mi 11 Ultra i żadnych problemów nie odnotowałem: gra ma bardzo ładną grafikę i bez problemu pracuje z 60 klatkami animacji na sekundę.

PRZECZYTAJ RECENZJĘ | OCENA **5**

Diablo Immortal to technicznie fajna gra, w której czuć ducha Diablo II i III. Niestety przyjęty przez Blizzarda model biznesowy i agresywne mikropłatności na każdym kroku sprawiają, że nadaje się co najwyżej do przejścia fabuły i wyrzucenia z pamięci.

Recenzję Diablo Immortal i wielu innych gier znajdziesz na cdaction.pl.

chcemy czegoś więcej, marzy nam się stała obecność w Sanktuarium i potyczki z innymi, to bez płacenia gra na dłuższą metę okazuje się, parafrazując Świetliki, tytułem nieprzysiadalnym. Co nie zmienia smutnego faktu, że Immortal „sprzeda się" najpewniej bardzo dobrze, zapewniając producentowi przychody od osób, które dadzą się wciągnąć w ten do cna niesprawiedliwy gameplay.

Smutne widoki

Jak to wpłynie na Blizzarda? Trudno w tym momencie wyrokować. Firma oczywiście nie zrezygnuje z Diablo IV, zresztą przy okazji ostatnich bieda-E3 pokazano nowy trailer z nekromantą. Zwiastun nie zrobił co prawda dużego wrażenia, ale stanowił wyraźne przypomnienie, że pełnoprawna kontynuacja serii powoli się zbliża. Pytanie tylko, jaki ostatecznie będzie miała smak? Czy w związku z pokaźnymi sumami płynącymi do firmy za pośrednictwem Immortala Blizzard również i w tym przypadku zdecyduje się wyciągać mikropłatnościami pieniądze z portfeli graczy? Reputacja dla tej firmy prawdopodobnie nie ma już większego znaczenia: pod rządami Bobby'ego Koticka koncern bez problemu przekraczał kolejne – zdawałoby się nieprzekraczalne – granice bezczelności, trudno więc uwierzyć, że tu będzie inaczej. Czarno to widzę i nie mam już do producenta Diablo za grosz zaufania. Ale doczekać się „czwórki" oczywiście nie mogę. W końcu nadzieja umiera ostatnia. **|CDA|**

PLATFORMA PC PRODUCENT NEOCOREGAMES WERSJA PL NAPISY
RPG, TUROWA, MROCZNY KLIMAT, ŚREDNIOWIECZE, MAGIA

KING ARTHUR KNIGHT'S TALE

Rządził żelazną ręką: **Cursian**

Król Artur: dzielny, mądry, szlachetny i ze wszech miar godny naśladowania. Wzór cnót rycerskich... i straszny nudziarz, jakby mnie ktoś pytał. O wiele ciekawszy zawsze wydawał się mi podstępny Mordred, którego rola sprowadzała się niestety zwykle do malowniczego umierania w ostatniej bitwie. Nie tym razem.

Węgrzy z NeocoreGames wybrali bowiem interesujące podejście do legend arturiańskich. Zamiast powtarzać wielokrotnie wałkowany scenariusz o poszukiwaniu Świętego Graala, Ekskaliburze i bitwie pod Camlann, gdzie Mordred i Artur przebili się wzajemnie mieczami, twórcy zadali pytanie: „No dobrze, ale co było dalej?". Dalej, proszę państwa, była śmierć... a potem dopiero się zaczęło.

Padłeś? Powstań! P...ani Jeziora

Zgony bohaterskiego króla i nikczemnego zdrajcy oraz ciśnięcie magicznego miecza w odmęty jeziora zwiastowały zwykle rychłe opuszczenie kurtyny, ale ten właśnie moment uznano za idealny do wybicia pierwszych taktów King Arthur: Knight's Tale. Po nieudanej próbie przejęcia tronu Mordredowi nie było dane spoczywać w spokoju – ledwie zasunęła się nad nim pokrywa sarkofagu, na scenę wkroczyła Pani Jeziora z budzikiem w dłoni. Okej, może zamiast przerośniętego zegarka w grę wchodziła potężna magia, ale fakt pozostaje faktem: syn Morgause (patrz: ramka) musiał zwlec tyłek z kamiennego łoża, przywdziać zbroję i ponownie ruszyć przeciw swemu byłemu panu.

„Aha, czyli znów to samo, tyle że tym razem jako ten zły", mruknęliście pewnie pod nosami. Doceniam marudzenie, swoi ludzie jesteście, ale na szczęście to nie takie proste. Avalon mocno zawiódł oczekiwania Mordreda, bo okazał się krainą pełną mroku, zepsucia i kościotrupów, a nie królestwem wiecznej szczęśliwości. Kto tak paskudnie namieszał? Król Artur we własnej osobie, rzecz jasna. Były władca wyjątkowo kiepsko zniósł przedwczesny zgon i najwyraźniej oszalał, porzucając pozory szlachetności. **Mordred musi więc powrócić z zaświatów, przejąć należną mu władzę nad Camelotem i policzyć się z dawnym wrogiem.**

„Ale o co chodzi jakby?"

Wybrany przez Neocore punkt wyjścia to strzał w dziesiątkę, gorzej niestety z realizacją. Powszechnie znani bohaterowie, tacy jak Percival czy Ginewra, w nowych, nierzadko sprzecznych z dotychczasowymi wyobrażeniami rolach naprawdę mogą się podobać, tak samo zresztą jak mroczny, ciężki klimat. Nie dajcie się zwieść lekkiemu tonowi, jakiego używałem

Piktowie to tutaj wyjątkowo nieprzyjemne typki.

To wreszcie Morgana czy jakaś tam Morgause?

Legendy arturiańskie to dość płynny zbiór opowieści, dlatego nie sposób ustalić jednej bezspornej wersji dowolnego w zasadzie wydarzenia. Różnorakie podania przeczą sobie nawzajem zarówno jeśli chodzi o bohaterów, jak i kluczowe momenty fabuły. Przykładowo Mordreda niemal zawsze przedstawia się jako syna Artura, ale raz jego matką jest Morgana le Fay, innym razem zaś Morgause (zwana niekiedy Anną). Legendarny król zazwyczaj umiera w bitwie pod Camlann, bywa jednak, że zostaje tylko ciężko ranny i odpływa łodzią do Avalonu... czyli na Wyspę Jabłoni. Ciekawe, czy spotyka tam białowłosego pogromcę potworów.

System moralności to ciekawy bonus, ale jego wpływ na grę jest niewielki.

wcześniej – to naprawdę ponura, smutna w gruncie rzeczy opowieść. Brutalne, krwawe rytuały Piktów, złowieszcze klątwy pradawnych bogów, spory pomiędzy chrześcijanami a wyznawcami starej wiary – tego wszystkiego jest tutaj pod dostatkiem. Szkoda tylko, że zostało „sprzedane" w tak chaotyczny sposób.

Nie mając głębszej wiedzy o mitach arturiańskich, niełatwo połapać się w bohaterach i relacjach łączących ich z pozostałymi postaciami. Jeśli nie potraficie bez zaglądania do internetu stwierdzić, kim jest sir Kay, ani wyjaśnić, co tu u diabła robi Tristan (ten od Izoldy), to – pomijając króciutkie biografie – z gry się tego nie dowiecie i pozostanie wam doszkalanie się na własną rękę, co i ja zresztą czyniłem. Jednak nawet jeśli ma się to wszystko w małym paluszku, i tak jest na co narzekać. Większość ciężaru narracji złożono na barki krótkich, ogólnikowych dialogów, a także enigmatycznych odpraw przed misjami. W dodatku zadania główne przepleciono z tymi pobocznymi, opowiadającymi oddzielne minihistorie, chociażby o Boudice. Tworzy się z tego istny gąszcz wątków, przez które przebrnąć da się wyłącznie z maczetą w postaci otworzonej w drugim oknie przeglądarki. Inną opcją jest niewchodzenie w szczegóły i uznanie, że skoro są źli goście, to trzeba zrobić tak, by być przestali.

> Nieustanny ciąg podobnych do siebie potyczek potrafi lekko znużyć.

Panie rycerzu, czy widział pan UFO?

Teraz serdecznie proszę szanownych czytelników o chwycenie za papierowe torebki – będę porównywał. King Arthur: Knight's Tale to taki nowoczesny **XCOM, tyle że z rycerzami zamiast kosmitów**. Już? Użyliście sobie? Spoko, nie oceniam, bo też zbiera mi się na mdłości, gdy widzę kolejne odwołania do gry Firaxis. Cóż jednak poradzę: większość twórców do niej nawiązuje (nie bez przyczyny zresztą), a ponadto jest to przykład dobry, bo zrozumiały dla wszystkich. XCOM to w zasadzie przypadek podobny do Soulsów – każdy małpuje, mało kto robi to z głową. Na szczęście Neocore wprowadza do sprawdzonej formuły wystarczająco dużo zmian, by weteran gatunku nie usnął po 10 minutach od rozpoczęcia zabawy.

Zdecydowana większość rozgrywki upływa tu na toczeniu turowych batalii, w trakcie których niewielka grupa herosów (zwykle czteroosobowa, choć bywają wyjątki) staje naprzeciw przeważających sił wroga... i przechodzi przez nich jak Cursian przez galerię handlową. Czyli bardzo szybko, żeby zminimalizować czas wystawiania się na wrogie środowisko. Ha, i co, potrafię jednak wypluć z siebie oryginalniejsze porównanie! Że słabe i nieśmieszne? Cóż, zawsze mogę wrócić do banałów i poglądzić coś o zombiakach z War of the

Wyglądał groźnie, ale padł po dwóch uderzeniach.

Kościane totemy przywołują nowych wrogów, dlatego warto rozwalać je w pierwszej kolejności.

Chosen, dodatku do XCOM-a 2, ale tego chcielibyśmy pewnie uniknąć...

No dobrze, podworowaliśmy sobie, teraz do rzeczy. Fakt, że **nasi herosi rzadko kiedy stawiają czoła mniej niż kilkunastu wrogom i są w stanie położyć paru z nich w jednej turze**, zupełnie mi nie przeszkadza, bo pasuje to do konwencji. Sterujemy wszak kwiatem rycerstwa, legendami miecza i magii, a potężnemu Merlinowi zwyczajnie nie przystoi męczyć się z byle zombiakiem. Nie jest jednak zupełnie bezstresowo, bo niekiedy trafiają się całkiem mocni bossowie, a ponadto wyzwanie leży nie tyle w wygrywaniu poszczególnych bitew, ile w wychodzeniu z nich bez szwanku.

Zarządzanie kryzysowe

W odróżnieniu od Wiadomej Gry Percival i spółka dysponują dwoma rodzajami punktów zdrowia (a także pancerzem, ale nie komplikujmy sprawy ponad miarę). Utratą pomarańczowych w zasadzie nie ma się co przejmować, bo regenerują się automatycznie między misjami. Gorzej, gdy przeciwnik zdoła uszczknąć bohaterowi coś z zapasu zielonych – te odnawiają się bowiem tylko w szpitalu, co oznacza wysłanie poszkodowanego na przymusowy urlop i konieczność wprowadzenia zmian w składzie. Ufoki też tak miały, powiecie? Owszem, ale tam można było wziąć pod swoje skrzydła ogromne stadko żołnierzy, tutaj zaś jedynie dwunastu. Bezmyślne parcie do przodu niemal na pewno skończy się więc w którymś momencie posyłaniem na front ciężko rannych, a ci nie dość, że walczą znacznie gorzej, to jeszcze ryzykują zupełnym wyczerpaniem zielonych „hapeków", a tym samym nieodwracalnym zgonem.

Spokojnie, **nie próbuję przez to powiedzieć, że Knight's Tale jest grą wybitnie trudną i przeznaczoną dla wąskiej grupy hardkorowców**. Ostrożność i odrobina pomyślunku wystarczą, by wyjść cało z każdej opresji, a nawet jeśli coś potoczy się nie tak, jak powinno, zawsze można wczytać stan gry i powtórzyć co najwyżej ostatnią bitwę. No, chyba że ktoś świadomie zdecyduje się na tryb roguelite, gdzie takie „oszustwo" jest niemożliwe. Mięczaków, którzy podobnie jak ja nie mogą jednak znieść myśli o traceniu ludzi, uspokajam: dobrnięcie do napisów końcowych z pełnym składem nie powinno nastręczyć nikomu większych kłopotów. Ja po drodze musiałem nawet zwolnić kilku nadprogramowych rycerzy, bo zwyczajnie nie mieścili się już na moim dworze. Krótko mówiąc: domyślny poziom trudności nie odbiega zanadto od gatunkowego standardu, ale jeśli ktoś lubi uprzykrzać sobie życie, jak najbardziej może to zrobić.

Pieśń o talencie i lojalności

Jak na bohaterów erpega przystało, podwładni Mordreda zdobywają w trakcie przygody nowy ekwipunek, ale wygląda to trochę inaczej niż w grach konkurencji. Zazwyczaj położenie łapek na świeżym klamocie oznacza zmierzenie się z dylematem: styl czy statystyki (cóż mi po wypasionym pancerzu, skoro mój wychuchany heros prezentuje się w nim jak ostatni oberwaniec?).

Neocore zdecydowało się położyć kres rozterkom estetów i postawiło na system runiczny. Wysypujące się ze skrzyń **przedmioty nie są więc de facto mieczami czy łukami, ale jedynie czysto liczbowymi modyfikacjami tychże**. Nie zawsze sprowadza się to do wyższych obrażeń czy większej liczby punktów pancerza, a czasem bywa naprawdę ciekawie, ale faktem jest, iż w jakim wdzianku ktoś wszedł na scenę, w takim samym z niej zejdzie. Przyznam,

Zdecydowanie nie jest to najpiękniejsza gra, jaka trafiła ostatnio na rynek.

łotrzyk, mag czy łucznik, **przedstawiciele tej samej klasy nie są idealnymi kopiami.** Przykładowo zarówno Mordred, jak i Percival kryją się za tarczami, ale tylko drugi z nich dysponuje płonącym mieczem, co znajduje swe odbicie na rozbudowanej karcie talentów. To ciekawe podejście do tematu i choć początkowo się na nie boczyłem, ostatecznie muszę uznać je za miłą odmianę.

Solidny zawód spotkał mnie za to w związku z walką o lojalność podwładnych. W teorii utrzymanie w ryzach bandy zbrojnych różniących się absolutnie wszystkim, z wyznawaną wiarą włącznie, powinno być piekielnie trudnym wyzwaniem wymagającym zmyślnego kupczenia dworskimi stanowiskami. Cóż, niby można przyznawać podwładnym przeróżne tytuły, ale robi się to raczej dla pasywnych bonusów

Nawiązuje do XCOM-a, ale nie kopiuje go w każdym możliwym aspekcie.

że nie do końca mi to pasuje, bo lubię przebierać ludziki (takie zboczenie, co poradzić), ale w tym przypadku mogę przymknąć oko. System ma bowiem jeszcze jedną konsekwencję – skoro nie istnieje możliwość zmiany broni, to pornik zawsze pozostanie topornikiem, tak jak tank nie ma co liczyć na karierę łucznika. Logiczne: Merlin z dwuręcznym mieczem wyglądałby przecież cokolwiek niepoważnie.

Z powyższego założenia bezpośrednio wynika też rozwój bohaterów. Przykucie żołnierzy do konkretnych przedmiotów umożliwiło nadanie im indywidualnych cech. Choć wszyscy mieszczą się z grubsza w grupie kilku archetypów, takich jak z budynków (o tym za chwilę) niż dla leczenia czyjegoś nadkruszonego ego. Choć mój Mordred okazał się wyznawcą starych bogów z ciągotami do tyranii, nie miał absolutnie żadnych problemów z utrzymaniem wokół siebie świętoszków pokroju wspominanego po wielokroć Percivala. Z dużej chmury mały deszcz.

Moja twierdza moją... eee... no właśnie

Kolejna rzecz, która ewidentnie nie wypaliła, to zarządzanie zamkiem. Mordred na samym początku zdobywa upragnioną władzę nad Camelotem i bierze na siebie obowiązek przywrócenia mu dawnej świetności. Ktokolwiek miał jednak nadzieję, że kryć będzie się za tym coś ambitniejszego, może już zejść na ziemię. Jak zwykle skończyło się na wydawaniu surowców i wznoszeniu budyneczków we wskazanych przez twórców miejscach. Co gorsza, jeśli postawicie już wszystkie konstrukcje i odblokujecie przypisane do nich aktywności (handel, leczenie rannych), pozostanie wam jedynie wykupowanie nudnych, płaskich bonusów do statystyk. Wyśmienita zabawa, doprawdy. A jaka odkrywcza!

Na koniec zostawiłem jeszcze jedną istotną kwestię. **Ku mojemu zaskoczeniu King Arthur: Knight's Tale ma polską wersję językową**, co jest oczywiście chwalebne, zwłaszcza w tak niszowym tytule. Niestety nie wszystko się tutaj udało. Pomijając już dziwaczne decyzje, jak choćby przełożenie rozkazu „overwatch" na „nadzór", z zadania wywiązano się bardzo niechlujnie, pozostawiając całą masę nieprzetłumaczonych fragmentów. Pół biedy, kiedy mowa o nazwach przedmiotów, gorzej, gdy angielszczyzną świecą też czasem opisy umiejętności, a nawet całe dialogi. Widział ktoś to w ogóle przed wypuszczeniem na rynek?

W gruncie rzeczy jednak bawiłem się przy dziele Neocore całkiem dobrze i **mogę polecić je fanom turówek, o ile tylko będą pamiętali, że ładują się w grę solidną, ale nie wiekopomną**. Sugerowałbym też przeplatać kolejne sesje posiedzeniami przy innym tytule, bo nieustanny ciąg podobnych do siebie potyczek potrafi lekko znużyć. W kolejnej części – jeśli w ogóle nadejdzie – zdecydowanie przydałoby się popracować nad zróżnicowaniem celów misji. |CDA|

PRZECZYTAJ RECENZJĘ

OCENA **8**

King Arthur: Knight's Tale to erpeg w klimatach dark fantasy, będący dość przewrotną reinterpretacją legend arturiańskich, oferujący turowy system walki, który ucieszy każdego fana serii XCOM. Ciekawa fabuła, przyjemne starcia i niezły klimat dają co najmniej 25 godzin dobrej zabawy – do tego po polsku. ***[Mac Abra]***

Recenzję King Arthur: Knight's Tale i wielu innych gier znajdziesz na cdaction.pl.

Świeże, dobre,

Wyłuskała to, co najlepsze: **9kier**

Pierwsze miesiące 2022 roku obfitowały w udane premiery. Gdybym miała opisać wszystkie dobre gry, musiałabym zapełnić cały numer – na szczęście dostałam tylko kilka stron.

Sucker for Love: First Date

PC | symulator randek, komedia, horror, Lovecraft | Akabaka

Symulator randek z Wielkimi Przedwiecznymi to pierwsza gra, w której zakochałam się w 2022. Trudno nie ulec jej czarowi. Wszystkie trzy przywoływane za pomocą mrocznych rytuałów postacie zostały naprawdę dobrze napisane i w pełni udźwiękowione – moją ulubioną jest chyba sympatyczna cthulhupodobna Ln'eta, choć jej dominująca, inspirowana Hasturem siostra także okazała się fantastyczna – a wszystko razem stanowi **bardzo udany miks elementów komediowych i horrorowych**. Bohater jest tak napalony i zdesperowany, że za jednego buziaka może poświęcić własne zdrowie fizyczne i psychiczne, a nawet całą ludzkość. Na dłoni wyrosły mu usta? Ot, to tylko drobna niedogodność!

Wielkie Przedwieczne to bohaterki jednocześnie straszne i urocze; podczas randek z nimi składanie krwawych ofiar przeplata się z romantycznym karmieniem się smakołykami; mroczne bóstwo jest skłonne zniszczyć świat, ale jednocześnie wstydzi się tego, że śmiertelnik mógłby podejrzeć je nagie pod prysznicem. Od czasów dema Sucker for Love wyewoluowało w trzy akty, wszystkie można rozegrać na kilka sposobów, by odkryć dodatkowe sceny i różne zakończenia.

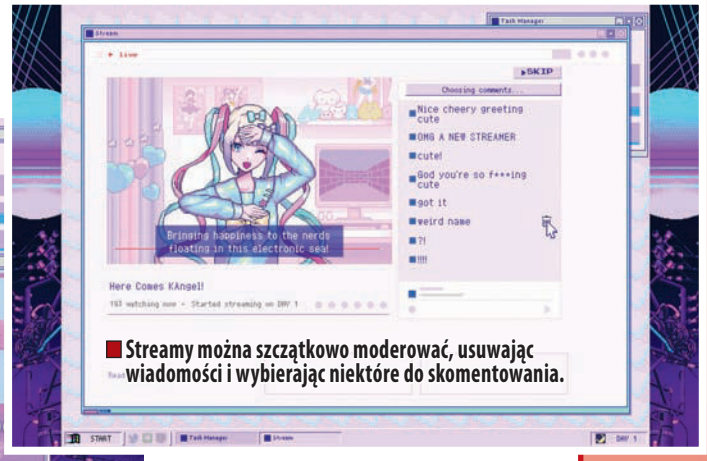
Każdy z rozdziałów jest trochę inny, jednak łączy je przeprowadzanie magicznych ceremonii: przygotowywanie rekwizytów, ustawianie odpowiedniego oświetlenia i spełnianie pozostałych warunków potrzebnych do udanego rytuału. Biada ci, jeśli się pomylisz – randka z Wielkimi Przedwiecznymi to zaszczyt, ale także olbrzymia presja. Śmiałam się przy tym wszystkim głośno i szczerze, co nie zdarza mi się wcale tak często – Akabaka niekiedy wręcz w absurdalny sposób nawiązuje do świata stworzonego przez H.P. Lovecrafta. Nie przepadam za komediami, ale w tę po prostu trzeba zagrać – zwłaszcza że powoli drepcze do nas sequel.

niezależne

Needy Streamer Overload

PC | visual novel, strategiczna, streaming | xemono, WSS playground

Gdzie opcja „spanie trzy dni bez przerwy”?



Streamy można szczątkowo moderować, usuwając wiadomości i wybierając niektóre do skomentowania.

OMGkawaiiAngel jest denerwująca i pusta tak na streamie, jak i poza nim.

Chyba najdziwniejsza pozycja w zestawieniu. W tej naprawdę ciekawej grze **wcielasz się w partnera i menedżera początkującej streamerki**, OMGkawaiiAngel, której marzą się sława i bogactwo. Twoim zadaniem jest takie zarządzanie jej działaniami i zawartością prezentowaną podczas transmisji (gry, erotyka, ASMR, teorie spiskowe, creepypasty...), by z jednej strony obserwowało ją jak najwięcej osób, a z drugiej – by nie odbiło się to negatywnie na zdrowiu psychicznym dziewczyny. Ta bezmyślnie wykona wszystkie polecenia, przedkładając pragnienie bycia podziwianą nad własne bezpieczeństwo i potrzeby. Jednak gdy poziom stresu czy „wewnętrznego mroku” przekroczy normę – ba, nawet gdy relacja romantyczna stanie się niepokojąco zażyła – **Anioł pokaże swoją toksyczną stronę i destrukcyjne skłonności**.

Needy Streamer Overload oferuje ponoć aż 22 zakończenia, z których widziałam cztery. Gra ukazuje kontrast pomiędzy różowymi tłami, gnającą coraz bardziej muzyką i uroczymi metamorfozami bohaterki – zmieniającej się przed streamem niczym ekipa z „Czarodziejki z Księżyca” – a naprawdę mrocznymi momentami; zderza niską samoocenę i desperacką potrzebę akceptacji z przekonaniem o własnej wspaniałości. Jak daleko posuniesz się dla popularności?

Peglin

PC | pachinko, taktyczna, roguelike, wczesny dostęp | Red Nexus Games

Różne rodzaje kulek uderzają paliki w określony sposób.

Miks Peggle'a z grą taktyczną, do tego generowaną proceduralnie – co za dziwne połączenie gatunków. Gracz wystrzeliwuje kulkę, która odbija się od rozstawionych na mapie palików i ostatecznie ląduje w jednej z dziur na dole ekranu. Jednak od wspomnianej serii różni Peglina to, **że im więcej przeszkód nasz „pocisk" uderzy, zanim spadnie, tym więcej obrażeń zada przeciwnikom**. Ten pomysł okazał się genialny

Mapa niczym ze Slay the Spire, tylko moim zdaniem niewystarczająco asymetryczna.

w swojej prostocie – od paru dni nie mogę się od gry oderwać.

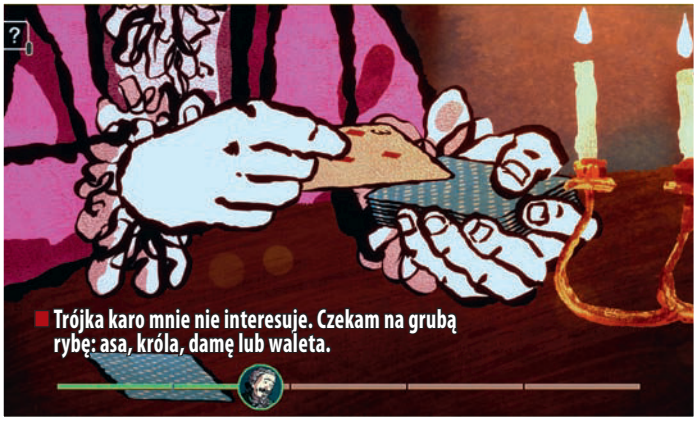
Peglin to nie tylko przewidywanie, dokąd poleci kulka, ale przede wszystkim **pełnokrwisty roguelike z tworzeniem nietypowej talii**. Są tu i wybierane po drodze relikty rodem ze Slay the Spire, i różne rodzaje wystrzeliwanych kulek, które do tego da się ulepszać. Jedna niczym piorun uderza kilka palików naraz, druga dzieli się na dodatkowe pociski, jeszcze inna nakłada na przeszkody sprężystość, tworzy bomby albo atakuje wszystkich przeciwników na mapie. Mimo kilku podejść za sobą – w tym dwóch wygranych – ciągle odkrywam nowe kulki i ciekawe interakcje z reliktami, a przecież to dopiero wczesna wersja. W pełnej pojawią się na pewno kolejne klasy postaci, ale już teraz – zwłaszcza że i tu na gracza czeka tryb z coraz trudniejszymi podejściami – można się wkręcić na długo. Peglin uzależnia.

Obecnie moim ulubionym buildem jest ten na tworzenie bomb, choć kilka godzin przed napisaniem niniejszego tekstu doprowadził mnie do zguby – zabiłam się własnymi czerwonymi ładunkami, bo wystrzelona przeze mnie kulka niszczyła kolejne obiekty, zamiast przestać się wreszcie odbijać i wpaść do dziury. Mogłam jedynie siedzieć z rozdziawioną buzią i patrzeć na ten festiwal destrukcji... Spróbuj – Peglin to złoto.

Card Shark

PC | logiczna, zręcznościowa, oszukiwanie w karty | Nerial

'Wina? Z przyjemnością podejrzę przy okazji twoje karty.


Trójka karo mnie nie interesuje. Czekam na grubą rybę: asa, króla, damę lub waleta.

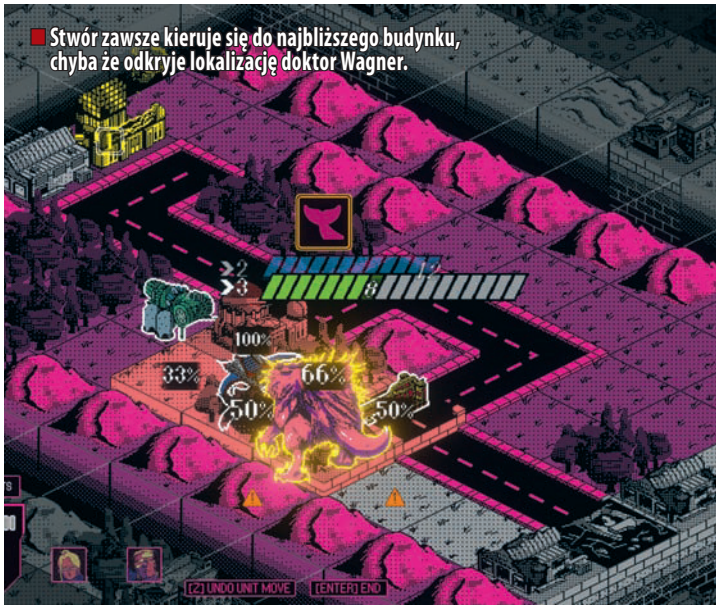
To kolejna – obok Sucker for Love: First Date i Kaiju Wars – produkcja, w której zakochałam się już po ograniu dema. Przemawia do mnie słodkim językiem hazardu, milszym mi niż najczulsze nawet słówka, a do tego stoi za nią studio mające na koncie udaną ministrategię Reigns.

W stylowym, logiczno-zręcznościowym i bardzo emocjonującym Card Sharku **wcielasz się w niemego chłopaka, który pod okiem rasowego kanciarza uczy się oszukiwać przy grze w karty**. A ile jest sposobów, by czegoś takiego dokonać! To za pomocą tajemnych sygnałów – tego, jak trzyma kieliszek z winem czy wyciera stół szmatą – informuje kolegę, jaką najwyższą kartę udało mu się podpatrzeć u oponenta; to zagina róg asa; to odpowiednio zbiera karty po rozdaniu i udaje, że tasuje, by następnie dać kumplowi tę najlepszą do ręki. A wszystko pod czujnym okiem rywali i presją czasu.

Najlepsze jest to, że **każdą z tych sztuczek da się przy odpowiednim przećwiczeniu uskutecznić w prawdziwym życiu**. Nie ma tutaj żadnej drogi na skróty, bo zamiast polegać na cutscenkach, Card Shark każe wszystkie triki wykonywać krok po kroku – jeśli chcesz nauczyć się kantować, musisz... nauczyć się kantować. Stawki są coraz wyższe, a sztuczki coraz trudniejsze. To ostatnie może część graczy odrzucić, ale jeśli masz w sobie żyłkę hazardzisty, nie odejdziesz od stołu. W pewnym momencie będziesz nawet pamiętać i to, że oponent ma asa pik (jeden wysunięty palec, karta rzucona od góry), i to, że musisz w kolejnej rundzie wyrzucić z talii pięć zdublowanych kart. I lepiej, byś o niczym nie zapomniał!

Kaiju Wars

PC | taktyczna | Foolish Mortals Games, Michael Long



Niesamowicie mi się Kaiju Wars podoba i kiedy to piszę, ciągle mam do przejścia 1/3 obszernej kampanii – mimo że wpakowałam w nią już ponad 35 godzin. **Dawno nie spotkałam się z równie stylową, wyrazistą graficznie grą taktyczną, a przede wszystkim z tak doskonałą ścieżką dźwiękową.** Kiedy pojawia się motyw muzyczny towarzyszący kaiju – wielkiemu stworowi, który atakuje miasto i próbuje namierzyć doktor pracującą nad specjalnym serum – po plecach przechodzą mi ciarki. Oczyma wyobraźni widzę pilotów myśliwców stających na drodze bestii i poświęcających życie, by zaatakować, gdy tylko się zbliży; myślę o czołgach spowalniających lecącego feniksa albo grasującego pod ziemią robala. To nic dramatycznego, bo każdą jednostkę w Kaiju Wars da się naprawić za dolara, ale jest w tym pewna podniosłość i odwaga. Takiej muzyki potrzebują gry, a nie pompatycznych utworów rodem z japońskich erpegów.

Jednak to mechanika Kaiju Wars błyszczy najbardziej. Trochę jest w niej Wargroove, trochę – wyłącznie ze względu na niewielkie mapy – Into the Breach. Kaiju mają rozmaite talenty, ale są przewidywalne i zawsze, przynajmniej dopóki nie odkryją lokalizacji doktor Wagner, ruszają ku najbliższemu budynkowi. Gracz musi każdorazowo zdobyć odpowiednią liczbę przełomów naukowych, a do dyspozycji ma wznoszenie budowli i rekrutowanie jednostek: samolotów, piechoty, pojazdów i broni eksperymentalnej. Kaiju Wars **wciąga jak diabli i daje popalić nawet na „normalu”**, a oprócz kampanii czekają mnie jeszcze wyzwania tygodniowe, dodatkowy stopień trudności, tryb wolnej gry i edytor map.

Citizen Sleeper

PC, XSX, XBO, NS | zarządzanie kośćmi, RPG, visual novel, cyberpunk | Jump Over The Age

Niełatwo określić gatunek nowej gry twórców In Other Waters. Po części to bazujące na tekście RPG pokroju Disco Elysium, a po części strategia, w której rzuca się kostkami i przypisuje je do różnych działań. Sekwencje fabularne wyglądają za to jak żywcem wyciągnięte z visual novel, a wszystko to łączy **retrocyberpunkowa konwencja w klimacie „Neuromancera”** z lekką muzyką elektroniczną przygrywającą w tle.

Bohater jest tytułowym Śpiącym – cyfrową świadomością umieszczoną w nieorganicznym, a więc nie swoim ciele, które zgodnie z zamysłem korporacji ulega powolnej degradacji i wymaga ciągłych dawek drogiego stabilizatora. Wraz z wybudzeniem dostaje szansę ułożenia sobie życia na podupadającej stacji kosmicznej. Para się różnymi zadaniami, poznaje potencjalnych przyjaciół i wrogów, eksploruje i hakuje strzeżoną przez Łowcę sieć – a przede wszystkim podejmuje decyzje. **Każdego dnia startuje z losowym zestawem kości determinujących jego działania i ich rezultaty.** Musi też jeść i regularnie korzystać ze wspomnianego stabilizatora. Jednak to fabuła gra tu pierwsze skrzypce. Mężczyzna z dzieckiem potrzebujący pomocy w wydostaniu się ze stacji; mechaniczka okradziona przez swojego byłego; AI zamknięte w automacie na przekąski; hipisowska komuna hodująca grzyby... Atmosfera Citizen Sleepera bardzo kojarzy mi się z Sunless Sea i Sunless Skies, co jest, myślę, dobrą rekomendacją.

Strange Horticulture

PC | logiczna, identyfikacja roślin | Bad Viking

Rzuć w kąt Potion Crafta (chyba że zrobił się ciekawszy od czasu debiutu we wczesnym dostępie...) i przyjrzyj się Strange Horticulture – **produkcji o identyfikacji i sprzedaży magicznych roślin czy grzybów**. Ekonomię kompletnie z niej wycięto, a dla gracza pozostawiono to, co najlepsze: poznawanie nowych gatunków ziół, odkrywanie tajemniczych miejsc na mapie okolicy oraz skąpaną w okultyzmie fabułę. To angażująca gra logiczna na wieczór-dwa, w której w zaciszu niewielkiego sklepu porównujesz rośliny w doniczkach z opisami ze swojej opasłej księgi botanicznej.

Twórcy przygotowali dziesiątki gatunków magicznych roślin i grzybów.

Polecam opisywać zidentyfikowane rośliny za pomocą specjalnych papierków.

Gęstość i kształt liści, długość łodyg, kolor kwiatów, wydzieliny, kolce – wszystko to ma znaczenie podczas prawidłowej identyfikacji. Twórcy z Bad Viking **zaprojektowali dziesiątki gatunków o różnym wyglądzie i odmiennych funkcjach**. Jedna z roślin otwiera każdy zamek, inna „sznuruje" usta osobie, która ją spożyje, a pewien grzyb podróżuje nocą, potrafiąc przesunąć się w tym czasie nawet o kilka metrów. Magiczne właściwości to, w połączeniu ze wspomnianą identyfikacją, mój ulubiony aspekt Strange Horticulture, ale bawiłam się niemal równie dobrze, rozwiązując łamigłówki. Zazwyczaj dotyczyły one odnalezienia konkretnego miejsca na mapie, ale czasami olśnienia doznawałam we własnym sklepie. Najlepiej zagrywać się w tę powolną produkcję, kiedy za oknem pada i grzmi. Fabuła prowadzi do ośmiu zakończeń, z których sama doświadczyłam tego najmroczniejszego. Zero zdziwienia!

Who's Lila?

PC | point'n'click, sterowanie mimiką, weird fiction | Garage Heathen

Fascynująca przygodówka typu point'n'click, której o mały włos nie zignorowałam, myśląc, że jedyne, co ma do zaoferowania, to **sterowanie mimiką bohatera nieradzącego sobie z okazywaniem emocji**. Popełniłabym olbrzymi błąd. Who's Lila? wpuszcza gracza w labirynt pozbawionych chronologii scen. To, co początkowo wygląda jak thriller czy kryminał o zaginionej koleżance ze szkoły, okazuje się mieć drugie dno. A potem trzecie – i być może kolejne, choć tego nie wiem, bo poznałam zaledwie osiem z kilkunastu zakończeń.

Różne zakończenia przedstawione są jako karty tarota.

Niektóre interakcje można rozegrać na różne sposoby.

To gra bardzo prosta pod względem mechaniki (wychodzenie ze śmieciami, eksploracja, sterowanie rozszalałą mimiką podczas rozmów), ale fabularnie składa się z rozmaitych elementów. Są tu i wycinki z życia, i metafory, i kompletnie odjechana psychodela, a zakończenia reprezentowane są przez karty tarota. Niektóre sceny da się rozegrać na różne sposoby, a cel zabawy stanowi odkrywanie kolejnych miejsc i zdobywanie informacji na temat tożsamości tytułowej Lili. Ta pełna dziwactw nieliniowa przygodówka **przeznaczona jest przede wszystkim dla graczy lubiących ściągać z fabuły kolejne warstwy**. Zarówno grafika, jak i – przynajmniej miejscami – atmosfera przypomina mi zeszłoroczne Critters for Sale. Cutscenki pojawiają się w Who's Lila? rzadko, ale zawsze okazują się szalenie klimatyczne. Mnie szczęka opadła szczególnie wtedy, gdy odkryłam – uwaga, spoiler – konieczność zdobywania informacji poza grą oraz fakt, że twórcy umieścili w fabule drogę do tajemnego, demonicznego DLC.

Stacklands

PC | strategiczna, survival, crafting | Sokpop Collective

Sokpop tworzy grę co miesiąc, a to oznacza mnóstwo produkcji. Z kilku przetestowanych do tej pory najbardziej podobała mi się pyramida, lecz Stacklands – moje najnowsze odkrycie – chwilowo przejmuje pałeczkę faworyta. Mechanika tego strategicznego city buildera wydaje się zerżnięta z niesamowitego Cultist Simulatora – to **nieustanne przekładanie kart jednostek i zasobów z miejsca na miejsce, a w efekcie tworzenie nowych przedmiotów i lokacji** – jednak nie ma tak wysokiego progu wejścia. Tym razem nie wszystko chce cię zabić. Jeśli zaopatrzysz się w grupę wojowników i będziesz dbać o odpowiednią ilość jedzenia dla swoich wieśniaków, możesz grać i grać. Podczas pierwszej sesji poległam w 30. miesiącu, zabita przez przeciwników, którzy wyleźli z magicznego portalu; podczas drugiej, będącej jednocześnie moją ostatnią, zdążyłam w tym samym czasie ukończyć główny wątek.

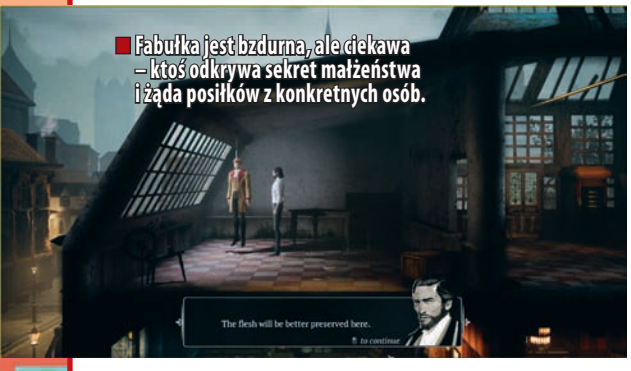
W szopach po prawej trzymam odcięte języki hejterów.

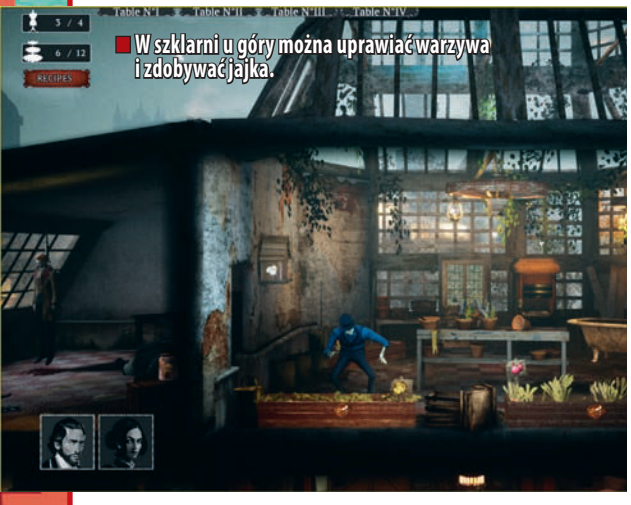
To pierwszy stopień wtajemniczenia przed Cultist Simulatorem – w przeciwieństwie do niego tytuł niemal pozbawiony fabuły i opisów, w dodatku z jasnymi zadaniami do wykonania i podpowiedziami dotyczących formuł craftingowych. Przede wszystkim jednak Stacklands to **gra na zaledwie kilka, a nie kilkadziesiąt godzin** – niewykluczone, że dasz radę skończyć ją w jeden wieczór. Wielka szkoda, iż po dotarciu do końca wątku głównego nie ma sensu do zabawy wracać, co najwyżej żeby odblokować pojedyncze, niewidziane wcześniej karty. Trudno też nie zauważyć, że wizualnie produkcja wygląda tak, jakby ktoś zapomniał podmienić grafiki na finalne. Ale kosztuje tylko 18 zł, czyli tyle, ile wyjście do kina.

Wieśniaków można awansować w różne klasy postaci, ale moim zdaniem opłacają się tylko wojskowe.

Ravenous Devils

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | tycoon, kanibalizm | Bad Vices Games


Fabułka jest bzdurna, ale ciekawa – ktoś odkrywa sekret małżeństwa i żąda posiłków z konkretnych osób.


W szklarni u góry można uprawiać warzywa i zdobywać jajka.

Krew się leje, a z ludziny robi się zapiekanki, steki czy kiełbaski.

To gra, która kosztowała 18 zł, a sprawiła mi więcej radości niż niejedna produkcja dziesięciokrotnie droższa. W Ravenous Devils chodzi o prostą przyjemność płynącą ze sztyletowania niewinnych ludzi, sprzedawania ich skradzionych i przerobionych ubrań oraz – co najważniejsze – **serwowania ciastek i ciepłych potraw z ludzkiego mięsa**. Małżeństwo prowadzi więc biznes dwutorowo, ale nic się nie marnuje. Oto przykład zgranego związku, bezwzględnego zaufania, umiejętnego podziału obowiązków, wspólnych celów i przemyślanej strategii przedsiębiorstwa. Mąż morduje na piętrze, wrzuca ciało do zsypu, zmywa krew, przerabia kostiumy na maszynie do szycia i wiesza je na manekinach; zwłoki nieszczęśnika trafiają do piwnicy, po czym żona mieli je w wielkiej maszynie albo przerabia na kiełbaski, a następnie łączy z mąką czy warzywami, wsadza do piekarnika i serwuje klientom. Voilà!

Fabuła obraca się wokół spełniania mrocznych próśb człowieka, który zna tajemnicę małżeństwa, a po zakończonym dniu pracy zarobione pieniądze można zainwestować w rozwój placówek. Pod względem mechaniki Ravenous Devils to bezmyślna, gorączkowa klikanina i przeskakiwanie z piętra na piętro, ale wynagradzają to **soczyste, krwawe animacje**. Jucha tryska na wszystkie strony, gdy żona mieli mięso (razem z gaciami), a gra nawet nie próbuje zasłaniać widoku odcinania głowy i kończyn podczas produkcji steków. Ten cyfrowy „Sweeney Todd: Demoniczny golibroda z Fleet Street" zdecydowanie nie powinien trafić do osób wrażliwych. |CDA|

KSIĘGA BOLESNYCH WSPOMNIEŃ Z CICHEGO WZGÓRZA

Uderzał Konami linijką po łapach: **rajmund**

Choć czwarty Silent Hill dzielił podtytuł z prawdopodobnie najgorszym filmem w historii(*), to wcale nie jego uważa się za najsłabszą grę z serii. Prawdziwym rozczarowaniem była dopiero część piąta: Homecoming. A to dopiero początek tragedii, którą zapoczątkowało Konami, rozwiązawszy japońskie Team Silent i zleciwszy kolejne odsłony zachodnim twórcom.

W połowie maja usłyszeliśmy, że Konami we współpracy z różnymi studiami ma rozwijać jednocześnie aż trzy projekty. **Fani, którzy śledzili losy serii w 2012 roku, mogli doznać déjà vu**. Przecież wtedy japoński wydawca także zlecił zachodnim firmom stworzenie trzech gier! Jedna z nich miała być odświeżeniem dwóch starszych części, druga pomniejszym spin-offem, a trzecia – kolejną „dużą", pełnoprawną odsłoną cyklu. Czyżby czekała nas powtórka z rozrywki? Miejmy nadzieję, że nie, bo żadnego z tytułów z 2012 roku nie można raczej zaliczyć do udanych...

> Downpour to do dziś najniżej oceniany pełnowymiarowy Silent Hill.

We współpracy z Midwich Elementary School postanowiłem przygotować – w oparciu o tamte produkcje – kilka lekcji. I liczę na to, że wnioski wyciągną z przeszłości nowi twórcy przy projektowaniu własnych gier osadzonych w miasteczku Silent Hill.

Czeskie łzy w deszczu

Gdy w 2010 roku Konami ogłosiło na E3, że za nową odsłonę serii (wówczas nazywaną po prostu Silent Hill 8) będzie odpowiedzialne czeskie Vatra Games, mogliśmy odczuwać pewne obawy. **Twórcy nie mieli żadnego doświadczenia z większymi produkcjami**, dopiero rok później udało im się wydać platformówkę Rush'N Attack: Ex-Patriot – kontynuację zapomnianej zimnowojennej produkcji Konami z lat 80., znanej też jako Green Beret. Do tego dochodziło zakończenie wieloletniej współpracy z kompozytorem odpowiedzialnym za uwielbiane przez fanów ścieżki dźwiękowe do wszystkich poprzednich gier serii. Akirę Yamaokę zastąpił na tym stanowisku Daniel Licht kojarzony przede wszystkim z muzyką do serialu „Dexter".

Ostatecznie okazało się, że soundtrack gry, która trafiła na europejski rynek 30 marca 2012 roku jako Silent Hill: Downpour, był niczego sobie. Fanom mogło brakować wpadających w ucho, nieco triphopowych utworów Yamaoki, ale **bardziej ambientowe podejście Lichta pomagało w budowaniu posępnego klimatu. Również opowiedziana historia potrafiła zaangażować.** W Downpourze wcielamy się w Murphy'ego Pendletona – więźnia, który w trakcie transportu do innego zakładu karnego dostaje szansę od losu w postaci ucieczki na wolność. Pech chce, że mężczyzna trafia akurat do Silent Hill, a w porównaniu z tym miejscem chyba każde więzienie wydaje się rajem na Ziemi...

Teoretycznie wszystko jest na swoim miejscu: gra ma niezłe podłoże psychologiczne, sześć zakończeń do wyboru, a czeska interpretacja tytułowego miasteczka nosi nawet znamiona otwartego świata, co mogło wydawać się naturalnym krokiem w rozwoju marki. Niestety wspomniane zakończenia uzależniono od wybijających z nastroju QTE. **Otwarty świat okazuje się powtarzalny i zamiast zachęcać gracza do eksploracji, frustruje brakiem punktów orientacyjnych i niedokładną mapą.** Nawet Inny Świat nie jest już niestety tak mocno związany z wewnętrznymi przeżyciami bohaterów, jak w pierwszych czterech odsłonach serii. To po prostu kolejna efekciarska sceneria rodem z amerykańskiego horroru nastawionego na tanie szokowanie.

Gwóźdź do trumny Downpoura stanowiła oprawa graficzna oraz wydajność na konsolach (wersji na PC nigdy się nawet nie doczekaliśmy). Gra wyglądała paskudnie, działała ociężale, a do tego przepełniona była błędami i niedoróbkami. Do dziś to najniżej oceniana pełnowymiarowa odsłona cyklu.

Lekcja na przyszłość: Nie zatrudniać niedoświadczonych studiów. Na rynku jest mnóstwo uznanych twórców, którzy daliby się pokroić za możliwość spróbowania swoich sił z marką Silent Hill.

Koszmary w koszmarnym HD

Można podejrzewać, że Konami chciało zarówno pozyskać dla Silent Hilla nowych odbiorców (do

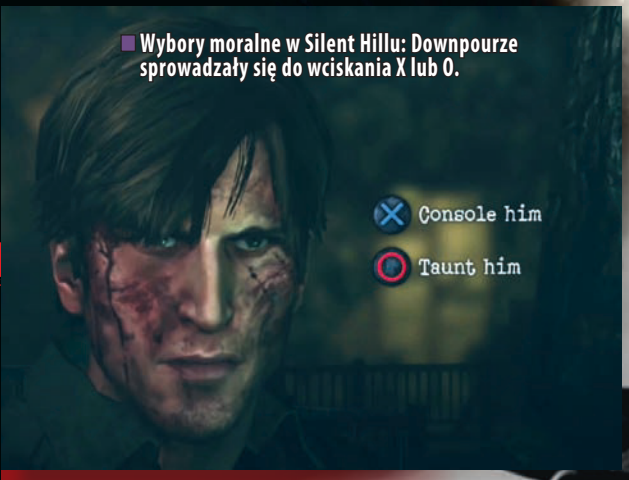
(*) Jeśli jakimś cudem obcy jest ci „The Room" Tommy'ego Wiseau, to polecam zapoznać się z tematem, choćby za sprawą filmu „Disaster Artist" Jamesa Franco.

Downpoura mógł ich przyciągnąć np. promujący grę kawałek grupy Korn), jak i zadowolić fanów starych części. **Dokładnie w dniu premiery dzieła Vatra Games do sklepów trafiła składanka zawierająca drugą i trzecią odsłonę serii: Silent Hill HD Collection**. Na rynku było w tamtym czasie mnóstwo podobnych wydawnictw odświeżających klasykę z epoki PS2 (że wspomnę tylko o Metal Gear Solid HD Collection przygotowanym przez Bluepoint Games). Co więc mogło pójść nie tak?

Zacznijmy od tego, że za silenthillową kolekcją nie stali specjaliści pokroju Bluepoint Games, lecz kolejne niedoświadczone studio. Kalifornijskie Hijinx miało co prawda na koncie m.in. nieźle oceniane Vandal Hearts: Flames of Judgement, ale w temacie remasterowania nie mogło się wtedy niczym pochwalić. Tymczasem od razu zostało rzucone na głęboką wodę: **Konami nawet nie zapewniło twórcom dostępu do kodu źródłowego oryginałów.** Finalna wersja zaginęła, więc amerykański zespół musiał działać na materiałach z niedokończonych buildów. I to niestety wyraźnie odbiło się na remasterach...

Silent Hill 2 jest powszechnie uznawany za najlepszą odsłonę cyklu i do dziś wymienia się go pośród największych arcydzieł naszej »

Wstępne demo Broken Covenant wykorzystujące assety z Silent Hilla Origins.



Wybory moralne w Silent Hillu: Downpourze sprowadzały się do wciskania X lub O.

NIEDOSZŁA KULMINACJA CLIMAX STUDIOS

Climax Studios przechodziło przez zmiany projektów kilkukrotnie. Początkowo oddział studia w Los Angeles miał stworzyć dla Konami remake pierwszego Silent Hilla z myślą o konsoli PlayStation Portable. W międzyczasie twórcy doszli jednak do wniosku, że w obliczu czekającego ich ogromu pracy lepiej będzie stworzyć coś świeżego. Tak narodził się Silent Hill Origins, ale nie ten, którego doskonale znamy, lecz... strzelanka TPP utrzymana w klimacie czarnej komedii i inspirowana serialem „Hoży doktorzy". Całe szczęście producenci sami spodziewali się katastrofy i oddali projekt do gruntownego przerobienia brytyjskiemu oddziałowi Climax Studios.

Tymczasem kalifornijskie Climax w 2006 roku przymierzało się do przygotowania – z myślą o PlayStation 3 – spin-offu serii zatytułowanego Broken Covenant. Gracz miał się w nim wcielać w ojca Hectora Santosa, który wyrusza z teksańskiego El Paso do Arizony, gdzie ma pomóc swojej siostrzenicy, Annie. Wyznawcy kultu znanego z „jedynki" i „trójki" uznali bowiem, że Anna zostanie ich kolejną Alessą, co doprowadziło do czasoprzestrzennej zawieruchy, w ramach której mieliśmy odwiedzać lokacje z różnych epok. Planowano, że Broken Covenant zaoferuje odprawianie rytuałów, jazdę samochodem terenowym, łamigłówki, skradanie się, a nawet gościnny występ Piramidogłowego. Grę próbowano jeszcze odratować jako samodzielną, odcinkową produkcję, lecz i w takiej formie została porzucona.

Zremasterowany Silent Hill 2 dodawał m.in. możliwość przechodzenia przez ściany.

branży. Tym bardziej może dziwić, że zespół Hijinx Studios postanowił ulepszyć pierwowzór zgodnie ze swoim widzimisię. Do najbardziej kontrowersyjnych decyzji należało przepisanie dialogów i nagranie nowego dubbingu z Troyem Bakerem i Mary Elizabeth McGlynn (wokalistką znaną z piosenek Akiry Yamaoki) w rolach Jamesa i Marii. Całe szczęście gra pozwala też wybrać pierwotną wersję dubbingu, ale niestety takiej opcji nie znajdziemy już w zremasterowanej „trójce", w której jesteśmy skazani na nowe głosy bohaterów. A to najmniejszy problem tej kolekcji.

Wspominałem o bugach i glitchach w Silent Hillu: Downpourze? Gdybym chciał być złośliwy, posądziłbym Czechów oraz twórców HD Collection o udział w wyścigu o to, kto bardziej zepsuje swoją grę. **Rzekomo zremasterowany Silent Hill 2 wygląda miejscami... gorzej od wersji z PS2.** Brakowało słynnej mgły, tekstury często się przenikały, a muzyka niepotrzebnie się zapętlała albo odtwarzano zupełnie inny utwór niż w oryginale. W przypadku Silent Hilla 3 do problemów dochodziły częste spadki fps-ów i ogólna niestabilność działania (jak często zdarzyło wam się na PS3, że jakaś gra wywalała się do „pulpitu"?). Na szczęście posiadacze sprzętu Sony po kilku miesiącach doczekali się patcha, który naprawił najbardziej uciążliwe usterki. Nie mogli niestety na niego liczyć klienci Microsoftu – Konami zaoferowało im (choć tylko tym mieszkającym w USA) wymianę gry na inny tytuł ze swojego katalogu.

Lekcja na przyszłość: Nie zatrudniać niedoświadczonych studiów... i nie poprawiać niepotrzebnie tego, co wszyscy znają i kochają.

Silent Hill: Book of Memories daje nieczęstą możliwość wcielenia się w nastoletnią gotkę zabijającą demony.

Book of Memories odpycha szczątkowym rozwojem postaci i nużącym grindem.

Kieszonkowa księga strachu

Dwie silenthillowe odsłony, które trafiły na PlayStation Portable – Origins i Shattered Memories

Też nie jestem do końca pewien, co się tutaj dzieje.

– spotkały się z całkiem niezłym odbiorem graczy. Sam pomysł wypuszczenia kolejnej produkcji na konsolkę przenośną – tym razem PS Vitę – wydawał się kuszący. Kalifornijskie WayForward Technologies od lat ostrzyło sobie zęby na taki projekt: w 2006 roku próbowało sprzedać Konami swój pomysł na grę przeznaczoną na Nintendo DS-a. Wtedy jednak Japończycy nie byli zainteresowani tytułem akurat na tę platformę. Grze przygotowywanej na Vitę dali jednak zielone światło, ale postawili dość nietypowe żądanie – miała być ona dostosowana do niedługich sesji multiplayerowych...

Lubię Silent Hilla i hack'n'slashe, ale takie połączenie nie miało prawa wypalić – i chyba podobnego zdania była większość fanów serii. Twórcy co prawda starali się nadać grze jakąś fabularną głębię, rozmieszczając na losowo generowanych mapach fragmenty notatek, ale to nie zmienia faktu, że Book of Memories sprowadziło walkę ze słynnymi potworami z serii (z Piramidogłowym na czele) do prostackiej rzeźni pozbawionej jakiegokolwiek psychologicznego uzasadnienia. A przecież potwory w Silent Hillach zawsze stanowiły ucieleśnienie lęków i cierpienia głównych bohaterów.

Ale dajmy spokój potworom. To po prostu źle zaprojektowany hack'n'slash z zagmatwaną mechaniką karmy, szczątkowym rozwojem postaci i nużącym grindem. Gry nie ratuje nawet ciekawy pomysł wyjściowy wyraźnie inspirowany popularnym „Death Note'em": na początku historii główny bohater otrzymuje od znanego z Downpoura listonosza księgę wypełnioną własnymi wspomnieniami, by następnie próbować je zmieniać. Niestety **dalszy ciąg tej opowieści poznajemy już tylko ze strzępków notatek przedstawiających wydarzenia i postacie, których nawet nie spotykamy w trakcie gry**. Nie pomógł też oryginalny wachlarz klas postaci, takich jak mól książkowy, osiłek, got czy laluś (w DLC doszli m.in. imprezowicz i cosplayer).

Lekcja na przyszłość: Trzymać się survival horrorów (ostatecznie flirtując z gatunkiem action adventure) i nie udziwniać gier na siłę. |CDA|

Pewnie już nigdy nie dowiemy się, co skrywało tytułowe pudełko, ale stawiam na coś równie bolesnego, jak w „Diunie" Franka Herberta.

KOJIMIE TEŻ SIĘ NIE UDAŁO

Najsłynniejszym anulowanym projektem ze świata Silent Hilla był niedoszły owoc współpracy Hideo Kojimy i Guillermo del Toro z aktorem Normanem Reedusem: Silent Hills. Zanim poznaliśmy jakiekolwiek konkrety na jego temat, obrósł legendą za sprawą grywalnego teasera zatytułowanego P.T. (skrót dosłownie oznaczał „Playable Teaser" – więcej o tej produkcji pisał na cdaction.pl Ninho: bit.ly/silenthillscda). Interaktywna próbka, prawdopodobnie niepowiązana w żaden wyraźny sposób z samą grą, to wszystko, co zostało po Silent Hills (i to na nielicznych konsolach, bo Konami usunęło P.T. z katalogu PS Store).

Wiemy, że to Konami poprosiło w 2012 roku Kojimę o stworzenie kolejnego Silent Hilla. Za projekty potworów miał odpowiadać legendarny mangaka, Junji Ito (jeśli nigdy nie czytaliście „Uzumaki", to marsz nadrabiać!), lecz gra zatrzymała się na tak wczesnym etapie rozwoju, że nawet nie zaczął ich szkicować. Gotowość do pracy zgłaszał także publicznie Masahiro Ito, dyrektor artystyczny oryginalnego Team Silent. Ito wielokrotnie sprzeciwiał się nadużywaniu postaci Piramidogłowego w innych odsłonach serii, gdyż potwór ten był związany z głównym bohaterem „dwójki". Twórca prawdopodobnie był zaangażowany w projekt spod znaku Silent Hilla w okolicach 2013 roku – nową grę planował rozpocząć od sceny śmierci Piramidogłowego. Do dziś nie mamy jednak pewności, czy chodziło faktycznie o Silent Hills, czy o zupełnie inną produkcję (plotki mówiły też o pracach nad bezpośrednią kontynuacją „jedynki").

Anulowanych projektów ze świata Silent Hilla jest prawdopodobnie znacznie więcej, lecz część z nich nawet nie wyszła na światło dzienne. Climax Studios na pewno opracowywało jeszcze jeden tytuł: Cold Heart na Nintendo Wii, horror psychologiczny z dużym naciskiem na wybory gracza. Jeśli ten opis skojarzył wam się z Shattered Memories, to bingo! W takiej formie właśnie skończył ten projekt. W przygotowaniu znajdowało się także The Box studia Silicon Knights, produkcja, która miała być survival horrorem w otwartym świecie. Tytuł został odsprzedany THQ jako samodzielna gra o nazwie The Ritualyst, lecz prace nad nią przerwano w 2009 roku z powodu problemów finansowych producenta.

„TRÓJKA" I „PIĄTKA" MOGŁY WYGLĄDAĆ INACZEJ

Osobną kategorię boleści reprezentują produkcje, które nigdy nie ujrzały światła dziennego. Ich historia sięga jeszcze czasów Team Silent. Wiedzieliście na przykład, że Silent Hill 3 miał być początkowo kolejnym psychologicznym horrorem w stylu „dwójki"? Niestety Konami rozczarowane wynikami sprzedaży nieprzyjemnej przygody Jamesa Sunderlanda zażyczyło sobie... spin-offu w postaci rail shootera. Całe szczęście Team Silent oburzyło się na taki pomysł i ostatecznie zrealizowało projekt z Heather Mason w roli głównej.

Japończycy wrócili za to do pomysłu stworzenia ciężkiej, psychologicznej opowieści w klimacie „dwójki", gdy zaczynali prace nad Silent Hillem 5. W odróżnieniu od The Room gra miała mocno ograniczyć walkę i przedstawić tytułowe miasteczko jako zupełnie normalne miejsce, które dopiero z czasem odkrywa swoje odrażające oblicze. Akcja rozgrywałaby się w biały dzień zamiast w pochmurny wieczór spowity nieskończoną mgłą, a mimo to – zdaniem Yamaoki – mogła to być najmroczniejsza historia, jaką dotąd opowiedziało Team Silent. Niestety Konami skasowało projekt, rozwiązało japońskie studio i zleciło opracowanie piątej części serii kalifornijskiemu Double Helix Games.

KOCHAMY JE NIENAWIDZIĆ

Cyberpunkowe światy w grach

Podziwia neony: **Bartłomiej „Archigame" Baranowski**

W grach oddających klimat cyberpunku (a na ich liczbę w ostatnich latach nie powinniśmy narzekać) twórcy zazwyczaj snują ponure wizje tego, jak wyglądać może nasz świat w przyszłości bliższej i dalszej. Co kryje się w tych ponurych ulicach oświetlonych neonami, że tak pociąga to graczy? Odpalmy cyberwszczepy w łydkach i chodźmy na spacer.

„Miasto, masa, maszyna" to słynny manifest Tadeusza Peipera wydany równo 100 lat temu, bo w 1922 roku! Już na początku XX wieku poeta zdawał sobie sprawę, że miasto to nie tylko bezpieczeństwo i nowoczesność, ale również zaduch, brud i nędza. Literatura wczesnych lat 80. zaktualizowała te tematy o kolejne nowinki technologiczne, brak wolności osobistej czy uczucie osaczenia. Narodził się nurt cyberpunku. Nurt, który twórcy eksploatują do dzisiaj.

Masa i maszyna, czyli miasto przyszłości

40 lat temu futuryści zaczęli szerzyć w sztuce wizję technologicznej przyszłości. Postrzegali ją z perspektywy, która – raczej w przeciwieństwie do sci-fi – nie była kolorowa. Bano się wielu rzeczy. Niepohamowanego rozrostu miast prowadzącego m.in. do powstawania **arkologii (ekstremalnie zaludnionych, samowystarczalnych osiedli)**, wojen gangów czy władzy w rękach korporacji. Cyberpunkowy niepokój wiązał się też z dynamicznym postępem technologicznym. I nie bez przyczyny.

W latach 80. w USA i Japonii komputery coraz częściej gościły w domach zwykłych obywateli. Snuto więc wizje, wedle których światem wkrótce zacznie rządzić megakomputer, ludzie będą wszczepiać sobie zaawansowane implanty i futurystyczne protezy, a służby państwowe zostaną wyposażone w sprzęt do nieznanych dotąd metod inwigilacji. Strach przed taką przyszłością widać doskonale w kinowych hitach tamtych czasów: w „Łowcy androidów", „RoboCopie", „Akirze" czy – już z lat 90. – „Ghost in the Shell".

Element, który łączy te wszystkie dzieła, to akcja osadzona w wielkim mieście. Metropolia pełna kolorów przebijających się przez ciemność i wszechogarniający bohatera zaduch to klisze, jakie wszyscy znamy. Bez tego nie można byłoby mówić o samym cyberpunku, który pozbawiony rozległej, futurystycznej aglomeracji po prostu by nie istniał. Ale jak przedstawiać miasta przyszłości w grach, by za każdym razem stanowiły coś odkrywczego? To złożona sprawa.

Niedaleka przyszłość

Twórcy najnowszych cyberpunkowych gier kreują swoje światy, korzystając z tych cech, z jakimi kojarzono przyszłość w latach 80. Dlatego aktualna trudność w przedstawianiu tego nurtu wynika z 40 lat rozwoju ludzkości i technologii, a dokładniej z **konieczności skonfrontowania tego, jak potoczyła się historia, z wizjami snutymi wówczas przez pisarzy i filmowców**.

Jest 2022 rok. Nigdzie nie powstały jeszcze prawdziwe arkologie, nie mamy cyberwszczepów (dzisiejszym implantom z NFC jeszcze daleko do cybernetycznych ramion), a nasze życie nie kręci się wokół rzeczywistości wirtualnej. Twórcy gier musieli więc trochę przytemperować część wizji, by swoim produkcjom nadać nieco realizmu i zmyć z nich retrofuturystyczną aurę.

Dobry przykład współczesnego oddania cyberpunkowych klimatów to Watch Dogs: Legion.

Śmiała wizja zabudowy Tokio z lat 70. XX wieku. Tak rodził się cyberpunk.

Źródło: YouTube / Mellow in Japan

Ubisoft przedstawił w grze Londyn w „niedalekiej przyszłości". Zagrywka ta była dość ryzykowna, bo przecież mówimy o mieście pełnym zabytków, utkanym z historii, gdzie nijak nie pasują wizje miejsc zdominowanych przez futurystyczne budynki. Ale twórcom udało się tutaj wpleść wiele ciekawych, autentycznych i zgranych z otoczeniem elementów. Neony zastąpiono kolorowymi hologramami, a na ulice wypuszczono autonomiczne samochody; nad głowami latają drony z przesyłkami, wszystkiego strzeże zaś „Wielki Brat" – system ctOS 3.0.

> Cyberpunk nie istniałby bez rozległych, futurystycznych aglomeracji.

Świat przedstawiony w Legionie ma wiele cech cyberpunku, zwłaszcza duchotę dużego miasta oraz liczne systemy stworzone według koncepcji tzw. internetu rzeczy (Internet of Things). Brak wolności ukazany w grze idealnie odzwierciedla ludzkie lęki związane z byciem inwigilowanym. Watch Dogs świetnie obrazuje również to, jak wiele zdziałać mogą w takim świecie hakerzy.

Góra kontra dół

W grze Deus Ex: Rozłam ludzkości przenosimy się do 2029 roku. W tym przypadku, choć również naszkicowano wizję niedalekiej przyszłości, pozwolono sobie na więcej fantazji. Wynika to na pewno z faktu, że historia opowiedziana we wcześniejszych częściach serii ukazywała lata 50. i 70. XXI wieku. By całość była spójna, twórcy nie mogli więc pójść na kompromis i musieli przedstawić wydarzenia tak, by wszystko do siebie pasowało.

Miasta w dwóch ostatnich odsłonach Deus Eksa mniej więcej odpowiadają temu, jak przyszłość widzieli pesymistyczni futuryści z lat 80. XX wieku. W trakcie poznawania historii Adama Jensena latamy po całym globie, odwiedzając różne zakątki świata (co jest znakiem rozpoznawczym serii). W pewnym momencie DE: Buntu ludzkości trafiamy do arkologii Hengsha. Spacerując zaułkami przeludnionego dolnego miasta – zlokalizowanego pod konstrukcją Pangu będącą czymś w rodzaju „nadmiasta" – **doświadczamy tego, przed czym ostrzegali futuryści: uczucia uderzającego zewsząd przytłoczenia oraz braku dostępu do świeżego powietrza i naturalnego światła** (to samo dotyczy Utulka, arkologii znanej z następnej części gry). Pomysły studia Eidos-Montréal nie wzięły się znikąd. Plany na budowę podobnych struktur pojawiały się w Japonii od lat 70. Wówczas architekci skupieni wokół legendarnego urbanisty – Kenzō Tange – przedstawili niezwykłą koncepcję (którą możecie zobaczyć na zdjęciu powyżej) zabudowy Zatoki Tokijskiej.

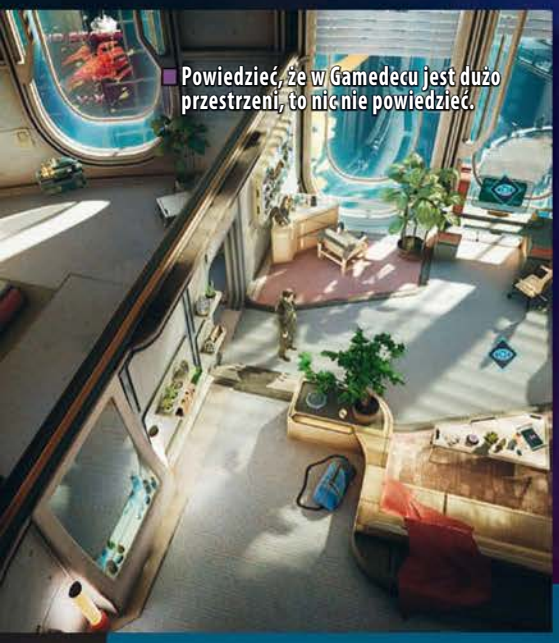
Z owych śmiałych pomysłów metabolistów (bo taką nazwę przyjął ówczesny ruch japońskich architektów futurystów) wyłoniły się w latach 80. koncepcje takich arkologii jak Sky City 1000, piramida TRY 2004 czy X-Seed 4000 (konstrukcja nawiązująca swym kształtem do wulkanu Fudżi). Miasto Hengsha z Deux Eksa idealnie rozwijało te wizje.

W ciekawy sposób twórcy Rozłamu ludzkości postąpili, kreując w nurcie cyberpunkowym Pragę. Podobnie jak w przypadku Ubisoftu i Watch Dogs: Legion studio nie zdecydowało się na zburzenie miasta i zbudowanie fikcyjnych osiedli, lecz sprawiło, że uliczki stolicy Czech wydawały się jeszcze ciaśniejsze niż w rzeczywistości. Na szczególną uwagę zasługuje tutaj siedziba korporacji Palisade. Ogromny wieżowiec pokryty czarną elewacją w ogóle nie pasuje do niskiej zabudowy Pragi, ale przez to doskonale odzwierciedla potęgę firmy. Oczywiście nie brakuje w tym smutnej metaforyki – gigantyczne konstrukcje górujące nad resztą miasta przypominają palce zaciskające się na praskiej „szyi", którą jest płynąca przez stolicę Wełtawa.

Bajki androidów

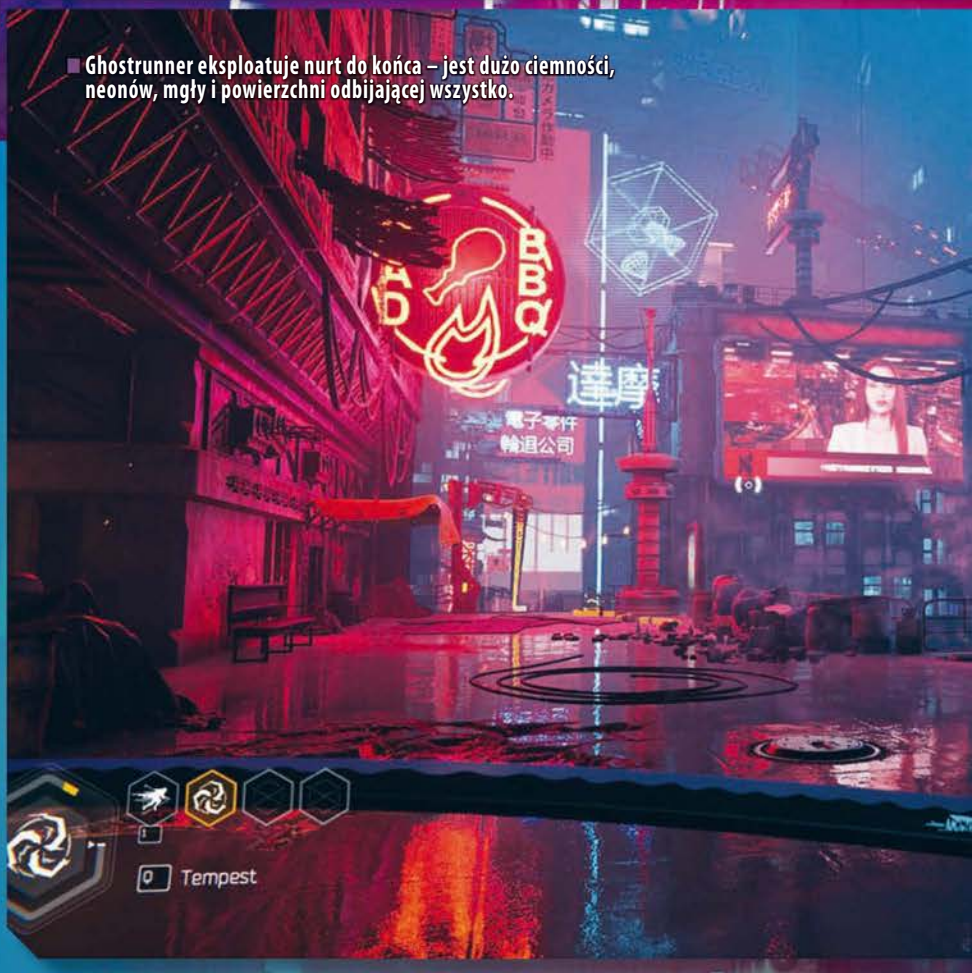
Zamykając temat cyberpunku z „niedalekiej przyszłości", nie można nie wspomnieć o grze Detroit: Become Human. Na pierwszy rzut oka tytuł nie ma zbyt wiele z klasycznego cyberpunku, ale to jedynie pozory.

Studio Quantic Dream, ukazując Stany Zjednoczone anno Domini 2038, starało się trzymać maksymy „świat jutra, a nie science fiction". Nie ma tutaj więc arkologii i widocznych wszczepów, ale głównym atrybutem codzienności są androidy. I dlatego wiele elementów świata zostało im przypisanych, jak specjalne przystanki autobusowe czy sklepy, gdzie humano-



Powiedzieć, że w Gamedecu jest dużo przestrzeni, to nic nie powiedzieć.

W Watch Dogs: Legion neony zastąpiono hologramami i zwykłymi podświetleniami.



Ghostrunner eksploatuje nurt do końca – jest dużo ciemności, neonów, mgły i powierzchni odbijającej wszystko.

idalne roboty można kupić niczym smartfona. Co ważne, większość zwykłych urządzeń, jakie widzimy w grze – pralki, lodówki, elektroniczne półki w sklepach – swobodnie komunikuje się z androidami.

Ale Detroit to również rozwinięcie innych znanych koncepcji dotyczących przyszłości. W trakcie gry na przykład przebiegamy przez „miejską farmę", a przecież na temat takich rozwiązań bardzo żywo spierają się dziś uczeni i architekci. **Czy w środku metropolii, na dachach budynków, można i powinno się uprawiać pszenicę bądź kukurydzę? Twórcy Detroit: Become Human odpowiadają: jak najbardziej.**

Na przekór Pondsmithowi

Stworzenie gry w nurcie cyberpunku z zachowaniem najważniejszych jego cech jest dużo łatwiejsze, gdy osadzimy fabułę dalej niż kilka, kilkanaście lat w przyszłości. Świetnym przykładem takiej kreacji – z mocnym akcentem wizji z lat 80. XX wieku, ale przerobionych przez współczesną „techkulturę" – jest Cyberpunk 2077.

Dzieło CD Projektu Red zbacza z utartej ścieżki w ukazywaniu cyberpunku, ale nie rezygnuje z jego naturalnych elementów. Przed premierą **wielu ortodoksyjnych fanów podgatunku zarzucało twórcom, że Night City nie przypomina tego, jak w latach 80. wyobrażał sobie je autor systemu Cyberpunk 2020** – Mike Pondsmith. Ponadto wytknięto projektantom akcję gry dziejącą się także w słoneczne dni, co nijak się miało do wizji świata pełnego deszczu i mroku niczym w „Łowcy androidów".

Moim zdaniem ekipa CDPR wykonała świetną robotę i sprawnie połączyła klimat Wschodniego Wybrzeża ze wszystkimi fundamentalnymi elementami cyberpunkowych miast. Night City jest więc przytłaczające, a jego niektóre struktury (np. blok H10, gdzie znajduje się mieszkanie V) można uznawać za arkologie.

Bogaty sobie poradzi

Jasny podział Night City na różne strefy miejskie doskonale oddaje to, co w cyberpunku najważniejsze – problemy społeczne. W świecie gry nie brakuje bogatej dzielnicy rozrywkowej czy korporacyjnej, ale też miejsc, gdzie występują anarchia, bezdomność (jeden ze „znaków rozpoznawczych" Wschodniego Wybrzeża) i wojny gangów. **Sam spacer po bloku H10 daje nam posmak tego, z czym mierzyli się mieszkańcy Night City.** V w swoim mieszkaniu ma pojedyncze okno, niewielką łazienkę i jeden pokój. W lokalu brakuje kuchni, co nie jest jednak problemem, ponieważ tutaj jada się na mieście. Wszędzie po drodze mijamy bary, restauracje czy budki ze street foodem. Po wyjściu z mieszkania przemierzamy długi pasaż z lokalami usługowymi. W samym centrum budynku mamy zaś tzw. studnię, czyli otwartą przestrzeń, przez którą wpada trochę słońca. To obraz podobny do XIX-wiecznych kamienic tak dobrze opisanych w „Ludziach bezdomnych" Stefana Żeromskiego czy „Lalce" Bolesława Prusa. Gdy spacerujemy po

Detroit: Become Human. Farma na dachu biurowca w środku miasta? Być może to przyszłość.

CYBERPUNK PO POLSKU

Niesamowite wizje przedstawiające arkologie i megabloki nie są wyłącznie domeną Japończyków. W połowie lat 60. XX wieku legendarny polski architekt, Oskar Hansen, zaprezentował koncepcję miasta ulokowanego nad rzeką – Linearnego Systemu Ciągłego (w skrócie: LSC). Plan mówił o czterech megamiastach skupionych nie w jednym punkcie, tylko zlokalizowanych na terenie całej Polski w pobliżu największych rzek. Każdy z takich „pasów" miał uwzględniać lokale mieszkalne, fabryki i infrastrukturę – wszystko do dyspozycji dla 10-15 mln mieszkańców. Choć na pomyśle się skończyło, to sama koncepcja została dostrzeżona przez władze PRL-u, a pomysł Hansena stanowił jeden z modeli rozwoju przestrzennego w ramach Komitetu Badań i Prognoz „Polska 2000". Ponadto wybudowano dwa osiedla mieszkaniowe (Słowackiego w Lublinie oraz Przyczółek Grochowski w Warszawie), które prezentują założenia LSC w praktyce.

Night City, aż przypominają się przywołane już słowa: „Miasto, masa, maszyna".

W jednym z wywiadów Miles Tost, senior level designer gry, świat Cyberpunka 2077 podsumował tak: „Generalnie mówiąc, nikt żyjący w Night City nie ma łatwo". Struktura owego futurystycznego miasta doskonale oddaje to, jak działa system klas społecznych. Masz pieniądze i władzę? Nic nie stoi na przeszkodzie, byś mieszkał w dzielnicy City Center, w apartamencie z panoramicznymi oknami i wyposażeniem z najwyższej półki (cena wynosi 55 tys. eurodolców – jeden z dodatków do CP2077 umożliwia nabywanie nieruchomości). Ale **jeżeli nie jesteś bogaty, to żyjesz w megabloku z jednym oknem z widokiem na ścianę obok**. Wizja zademonstrowana w grze Redów to świetna okazja do zaktualizowania swoich wyobrażeń na temat tego, jak mógłby wyglądać świat w przyszłości. Mimo słońca z ulic Night City wyłania się mrok – ten sam, co w filmach sci-fi z lat 80.

Swojskie mury kamienic

W zdecydowanie innym stylu świat przyszłości przedstawili projektanci ze studia Bloober Team. Rzeczywistość ich wydanego w 2017 roku Observera była właściwie sztampowym odbiciem cyberpunku, jaki wyobrażano sobie pod koniec XX wieku, choć dopasowanym do klimatu miejsca akcji gry – Krakowa. Przenosimy się do stolicy Małopolski roku 2084, gdzie większość czasu spędzimy w kamienicach o niskim standardzie. Jako Daniel Lazarski wcielamy się tytułowego detektywa, który potrafi wniknąć w ludzki umysł. Implanty neuronowe, przeludnienie, szukanie ukojenia w wirtualnej rzeczywistości... klasyka cyberpunku.

> To zadziwiające, jak wiele łączy arkologie z miastami XIX wieku.

Gra pogrążona jest w ciemnościach rozjaśnionych od czasu do czasu neonami, świetlówkami i blaskiem działających komputerów. **Przeciętni ludzie szukający wytchnienia i pociechy w wirtualnych rzeczywistościach zupełnie zaniedbują wygląd własnych mieszkań i przestrzeni wspólnych** takich jak klatki schodowe. Pod nogami plączą się kable, dookoła migają lampki urządzeń elektronicznych, a całość trzyma się na taśmę. Nowoczesne rozwiązania poprzyczepiane i wmontowane w stare mury, które już dawno powinny runąć, to coś więcej niż styl. To realna wizja tego, jak wyglądać może przyszłość.

Paryż ery techno

W zupełnie inną stronę poszli twórcy wydanej w 2013 roku gry Remember Me. Tu również mamy 2084 roku (być może w obu przypadkach to celowe nawiązanie do książki „Rok 1984" George'a Orwella?), ale tym razem – jako Nilin, główna bohaterka gry – biegamy po Neoparyżu. Dawna stolica Francji została zbombardowana w 2047, a jej odbudowa zajęła niemal 40 lat. Miasto, jakie w tym czasie powstało na ruinach starej metropolii, zdecydowanie mógłbym nazwać „Paryżem ery techno". Co prawda nie brakuje w nim elementów architektonicznych, z których znana jest prawdziwa stolica Francji (a więc utrzymanych w stylu baroku i art déco), ale zgrabnie połączono je z rzeczywistością wirtualną i rozszerzoną. A trzeba pamiętać, że w momencie wydania gry obie technologie znajdowały się dopiero w powijakach, jeśli chodzi o ich masowe wykorzystanie.

Wystarczy rzucić okiem na screeny, by zobaczyć, jak pięknie jest w Neoparyżu. Dziedzińce skąpane w słońcu, eleganckie bulwary i witryny sklepów zachęcające do zakupów. Niemal każda trasa wydaje się architektoniczną ucztą. Ale to oczywiście jedynie fasada dla wybranych, bo część gry dzieje się w ulokowanych niżej kanałach rzecznych, bliżej ruin dawnego Paryża. Wówczas natrafiamy na widoki przypominające samoróbki ekip wykończeniowych. Od razu zdajemy sobie sprawę, że ten **krystalicznie czysty świat znajdujący się niedaleko wieży Eiffla to jedynie pozór wzniesiony niedbale i w pośpiechu na ruinach starego miasta**. Ten

Cyberpunk 2077. Jeżeli to nie jest esencja cyberpunku, to nie wiem, co nią jest.

dualizm miasta i podział klasowy stanowią esencję cyberpunku i choć tutaj zostało to pokazane bardziej kolorowo, gracz bez trudu rozpoznaje problematykę, jaką zawarli w swojej grze twórcy.

Wieża Babel

Jak pisałem wcześniej, jednym z najważniejszych elementów miasta przedstawionego w nurcie cyberpunku jest idea arkologii, gigantycznego budynku, który mieściłby w sobie ogromne zbiorowiska ludzkie. Jak bardzo utopijne i naiwne to marzenie, nie trzeba raczej wyjaśniać. Twórcy polskiego Ghostrunnera wykorzystali jednak ten znany motyw, by stworzyć coś całkiem wyjątkowego.

Fabuła gry w całości rozgrywa się w arkologii Dharma Tower, olbrzymim mieście-wieżowcu. – *Wieża znajduje się nie tylko w centrum narracji, ale i na przecięciu różnych motywów przewodnich i aspektów świata przedstawionego* – mówi w rozmowie z CD-Action Jan Gąsior, narrative designer ze studia One More Level, po czym dodaje: – *Zgodnie z przedstawioną w grze historią Wieża zrodziła się z marzeń i planów jednego człowieka posiadającego dostęp do niewyobrażalnych zasobów. To olbrzymi, niepraktyczny, przeczący zdrowemu rozsądkowi monument pychy jednostki, której hiperkapitalizm wręczył klucz do losów całej ludzkości.* ***Dharma, niczym Wieża Babel, jest pomnikiem pozostałym po kompleksie Boga; świadectwem najbardziej narcystycznych i samolubnych pragnień elit.***

Deus Ex: Rozłam ludzkości. Nad Wełtawą widać szereg budynków. Są metaforą, a jednocześnie ciekawym uzupełnieniem przestrzeni.

Wieża to także przestrzeń do realizacji metaforycznej wspinaczki głównego bohatera, choć inspiracji odnajdziemy jeszcze więcej. – *Dharma Tower jest też odpowiednikiem karty Wieży z Wielkich Arkanów Tarota, a ta stanowi symbol gwałtownej zmiany, kataklizmu, niebezpieczeństwa. Apokalipsa, która przetoczyła się przez świat Ghostrunnera, zostawiła po sobie morze ruin i pustkowi, a nad tym wszystkim samotnie góruje Dharma, zarazem pamiątka po dawnym świecie, jego żywy symbol i trumna* – tłumaczy Gąsior.

> Twórcy gier temperują wizje futurystów, by nadać swym dziełom nieco realizmu.

Choć rozgrywka w Ghostrunnerze znajduje się na pierwszym miejscu, autorzy zadbali o odpowiedni kontekst i styl. Dlatego na planszach umieszczono pełno neonów, odbijające światła kałuże, dym wydobywający się z wentylatorów i kosze na śmieci, jak wyjaśnia lead 3D artist Damian Tłuczkiewicz.

Codzienność w przedstawionej w Ghostrunnerze wieży Gąsior opisuje następująco: – ***Mieszkańcy Dharma Tower to więźniowie, ludzie żyjący od pokoleń w ograniczonej przestrzeni, otoczeni przez stopniowo zawodzącą technologię i obserwujący, jak ich świat się rozpada****, bez żadnej realnej nadziei na powstrzymanie tego procesu. To egzystowanie na tonącym statku, przedłużona agonia ludzkości pozbawionej złudzeń o lepszym świecie ukrytym gdzieś za horyzontem, skazanej na*

Observer. Elektronika, ciemność i bałagan – klasyk.

Siedziba korporacji Palisade w grze Deus Ex: Rozłam ludzkości pasuje do Pragi jak pięść do nosa, ale podbija efekt ciasnoty i opresji.

Utulek z Deus Eksa: Rozłamu ludzkości ukazuje niedokończoną arkologię ze wszystkim jej wadami.

pogrzebanie żywcem. A kiedy monopol na rzeczy niezbędne do przeżycia posiada tyran, walka przeciwko niemu może wyglądać tak, jak walka przeciwko całej ludzkości, nawet jeśli jest moralnie uzasadniona i konieczna.

Pełnia szczęścia

Czy cyberpunk zamyka się tylko w brudzie i ciasnocie? Niekoniecznie. Bardzo ciekawy obraz świata przyszłości przedstawił Marcin Przybyłek w serii książek „Gamedec", na których kanwie wydano w 2021 roku grę o tym samym tytule (autor zaangażował się w jej produkcję, aby jak najrzetelniej oddano wizję z jego powieści).

Akcja Gamedeca toczy się w 2199 roku w Warsaw City i w przeciwieństwie do większości gier tego typu **wizja przedstawiona przez Przybyłka nie wydaje się aż tak ponura. Jak sam przyznał w rozmowie, w jego historii jest „mało chmur, a dużo światła"**. I produkcja studia Anshar doskonale to ukazuje, bo choć Warsaw City faktycznie stoi na ruinach dawnej Warszawy, to główny bohater unika rejonów, które mogłyby być uznawane za niebezpieczne. Żyje całkiem wygodnie (co dobrze widać po wyglądzie jego mieszkania), a zajmuje się głównie śledztwami prowadzonymi w świecie wirtualnym, dokąd zresztą wkracza z własnej woli.

Oczywiście Gamedec ma swoją ciemną stronę, ponieważ życie poza granicami metropolii jest skrajnie trudne albo po prostu niemożliwe ze względu na ekstremalny poziom skażenia ekologicznego. Ale koncepcja samych miast Przybyłka zupełnie różni się od innych cyberpunkowych wizji.

Metropolie z wieżowcami, które autor porównuje do sekwoi, wznoszą się na wiele kilometrów, a ich poszczególne fragmenty otacza specjalna bariera ABB. W związku z okrągłym kształtem rdzenia arkologii wnętrza budynków w dużej mierze składają się z łuków i powyginanych linii. Przestrzeni w świecie Gamedeca nie brakuje, ponieważ struktury miejskie unoszą się z pomocą silników antygrawitacyjnych, a łączą je sieci niedużych mostów i kładek o łukowatym kształcie. – ***Uczuliłem grafików na to, że miasta w gamedecverse są dla ludzi.*** *Tam mają być skwery, tam mają być parki. Zawieszone w powietrzu, ale, owszem, parki. Tam mają być ławki, gdzie zakochani mogą spokojnie spędzić czas, czując się dobrze, bez wrażenia przytłoczenia* – tłumaczy Przybyłek.

Rzecz jasna w grze pojawiają się też elementy, z których cyberpunk jest powszechnie znany: wszechobecna wirtualna rzeczywistość, korporacja u władzy czy wymęczeni, sięgający po różne wspomagacze pracownicy wielkich firm.

Dla każdego

Na czym polega moc przyciągania, jaką dzierżą cyberpunkowe miasta? Trudno powiedzieć. Na realizmie? Lub odwrotnie: na przerysowaniu? **Niektóre tytuły, takie jak Gamedec, ukazują futurystyczną metropolię jako niewiarygodną idyllę.** Inne, jak chociażby Detroit: Become Human, bardzo oszczędnie dodają elementy, których obecność wydaje się prawdopodobna z perspektywy kilku przyszłych lat. Są też produkcje pokroju Cyberpunka 2077, w którym całość stanowi niby fantazję, ale mocno uczepioną rzeczywistości, aż chciałoby się powiedzieć: „Tak mogłoby to wyglądać!". Choć trudno wyjaśnić fenomen futurystycznych miast cyberpunku, czekam na kolejne zaskakujące pomysły twórców, aby przekonać się, jak tym razem zrealizują słynne „3 x M" Peipera. |CDA|

ODDAJCIE MI MOJĄ SAMOTNOŚĆ

Ciszy potrzebuje: **Berlin**

Jedną z najlepszych gier, w jakie kiedykolwiek grałem, jest pierwsza Subnautica. Jedną z najgorszych okazała się jej kontynuacja. Rzadko zdarza mi się kupić coś w dniu premiery, naprawdę na to czekać... tylko po to, żeby po paru godzinach zmuszania się do wciskania guzików już nigdy więcej do tytułu nie wrócić. No cóż.

Oczywiście trochę przesadzam dla efektu, bo druga Subnautica (czy raczej pełnowymiarowy dodatek, który udaje kolejną część) z racjonalnego punktu widzenia w żadnej kategorii porażką nie jest. Działa dobrze, poprawia wiele technicznych problemów oryginału, a świetne recenzje wskazują na to, że odbiorcom się bardzo podobała – ale widzicie, życiowo wychodzę z założenia, że to właśnie rzeczom powszechnie chwalonym powinniśmy się najwnikliwiej przyglądać.

Współcześnie zbyt często wpadamy w pułapki pokroju „nieźle się bawiłem i było ładne, a więcej nie oczekiwałem", by móc przepuścić dobrą okazję do tego, żeby wreszcie konkretnie ponarzekać. W sensie, że robić to z konkretami, a nie, że dużo i często, chociaż akurat w tym tekście zrzędzenia będzie ponad normę (i mam nadzieję, że stęskniliście się trochę za moim marudzeniem!), bo perorować zamierzam o czymś, na czym mi z jakiegoś dziwnego powodu bardzo zależy, czyli o narracji w grach wideo.

Salutations

Nasza branża ma niesamowite osiągnięcia na polu technologicznym. Cechuje się świetnym gustem artystycznym oraz dobrą intuicją w projektowaniu rozgrywki. Mógłbym tak wymieniać, ale widzieliście najnowsze produkcje na listach bestsellerów i doskonale zdajecie sobie sprawę z tego, że łatwo się ich nie robi. Jesteśmy już tak rozpuszczeni jako gracze, że jeśli otwarte światy pełne ciekawych lokacji i szkaradnych przeciwników nie działają nam w 60 fps-ach, to mamy ochotę udusić twórców, podczas gdy dowolna nowoczesna strona internetowa ładuje się przez pół minuty i nikt nikomu pogróżek nie wysyła!

Przy tym wszystkim, co możemy w grach zobaczyć (widzieliście dema technologiczne Unreal Engine'u 5?), ciągle nie jesteśmy jednak w stanie przeskoczyć starego jak Pong problemu – nasza branża ma niestety koszmarnie słabe wyczucie w kwestii narracji. Nie martwcie się, nie zamierzam wyliczać tu durnowatych historyjek, które przez lata zdążyłem dzięki giereczkom poznać, bo wartość podobnej toplisty byłaby zasadniczo niska – zamiast tego wolę wykorzystać te kilka stron, żeby ponarzekać trochę na to, że przy produkcji gier **potrafimy już zrobić chyba wszystko oprócz wyciągnięcia jakichś sensownych wniosków z błędów narracyjnych, jakie od lat są z uporem maniaka popełniane**.

Wciąż natrafiamy na gry lub ich kontynuacje, które nie naprawiają błędów poprzedników – nadal mają, na przykład, drewniane dialogi, marne misje czy coś tam jeszcze innego. Nie będę się nad takimi produkcjami pastwił (bo same się nad sobą wystarczająco znęcają), ale chcę zwrócić waszą uwagę na zjawisko występujące o wiele rzadziej, a przy okazji boleśniejsze: moment, kiedy ktoś odkrył formułę na „dobrze zrealizowaną fabułę dla danego rodzaju gry" i powinien być w stanie z tego garściami czerpać, a niestety nie

potrafi. Jak się domyślacie, Subnautica: Below Zero jest właśnie tego typu kontynuacją.

Into the Unknown

Jeżeli tematu nie śledziliście, już tłumaczę: pierwsza Subnautica to gra, w której cel na początku ma się jeden – przetrwanie. Twist polega na tym, że przeżyć trzeba na niebezpiecznej planecie, gdzie rozbił się nasz statek kosmiczny, co w naturalny sposób prowadzi do drugiego celu: eksploracji dziwnego, niezrozumiałego świata i uczenia się jego reguł. A to z kolei odsłania kolejną warstwę całej zabawy, czyli przeplatające się na różne sposoby historie, które po drodze odkrywamy: czym jest ta planeta, przez co przeszła i dlaczego odnajdujemy na niej jakieś znaki życia, po co tu trafiliśmy i o co w tym wszystkim tak w ogóle chodzi.

Subnautica to trzy główne aktywności: przetrwanie, eksplorowanie i odkrywanie sekretów wirtualnego świata. I najpiękniejsze jest w niej to, że wszystkie ze sobą w trakcie rozgrywki spokojnie rozmawiają, zamiast się bez sensu przekrzykiwać. Współgrają w ślicznej harmonii i każda opowiada swoją historię, nie wchodząc w drogę reszcie. Jeżeli nie wiecie, co mam na myśli: wyobraźcie sobie grę, której systemy popychają was do zbierania surowców i stawiania wielkich zamków, a narracja pędzi przed siebie, mówiąc, że za pięć minut świat się skończy. Zmusza was to albo do zerowego zaangażowania w rozgrywkę (nie ma czasu budować, trzeba pokonać wielkie zło!), albo do olewania historii (bo przecież to, że wszystko wokół ulegnie destrukcji, to tylko puste groźby). Owszem, da się zrobić grę, w której oba aspekty faktycznie mają znaczenie – na przykład „świat się kończy, masz [tyle] czasu, żeby zbudować [coś]", ale to już będzie zupełnie inny rodzaj produkcji i odmienny model zabawy niż to, co z reguły kryje się pod hasłem „survival crafting".

Projektując grę, można te główne aktywności realizować na wiele różnych sposobów – tyle że nie wszystkie z nich mają szansę zadziałać, jeżeli jednocześnie od samego początku chcemy **stawiać nie tylko na cele, ale też emocje, które powinny towarzyszyć w ich osiąganiu. I Subnautice właśnie to wychodzi fantastycznie!** Kluczowym uczuciem, ustawiającym całą rozgrywkę już na samym początku, jest całkowite zagubienie: nie mamy pojęcia, co w tym miejscu robimy, dlaczego tutaj wylądowaliśmy oraz co jest naszym długoterminowym celem.

Ale – i to jedna z tych rzeczy cholernie mądrze wykonanych – zaczynając grę, po prostu intuicyjnie wiemy, co musimy w pierwszej kolejności robić. Zadanie startowe jest ustawione: nie umrzeć. Całej reszty możemy się domyślać (jeżeli widzieliśmy jakieś trailery) albo dać się pozytywnie zaskoczyć temu, co nas czeka. Co więcej, czy to wynurzymy się z wody, czy zanurkujmy, w oddali najprawdopodobniej zobaczymy COŚ, co będzie nas w naturalny sposób do siebie przyciągało. To może być płonący wrak naszego statku kosmicznego albo majacząca na horyzoncie kamienista wyspa – chociażby właśnie te dwa obrazki generują nam w głowach ciągi logicznych założeń, które w jakiś sposób muszą przecież zostać zrealizowane. Gdzieś tam na suchym lądzie może być życie, a we wraku statku na pewno znajdziemy przydatne przedmioty do wykorzystania w przyszłości. **Zła gra by nas rozczarowała, dobra przewiduje to, co pomyślimy, i nie daje nam się zawieść.**

Jednym z problemów nowoczesnych gier, w których bohaterowie gadają, jest to, że mówią mi, co mam czuć i myśleć.

Szlag by mnie trafił, gdyby bohater, widząc coś takiego, powiedział jakieś: „O kurde, ale bestia!". Szanujmy się!

Arc Lights

Subnautica na początku wymaga od nas tylko logicznego myślenia, stawiając przed nami proste dylematy typu: „Skoro coś jest zepsute, to może warto to naprawić?". To rozumowanie z kolei prowadzi bezpośrednio do konkretnych celów, które tak naprawdę wyznaczamy sobie sami. Od nas zależy, dokąd i kiedy pójdziemy oraz jakie narzędzia zechcemy wytworzyć jako pierwsze – a będą to prawdopodobnie te, które zmniejszą dyskomfort, jaki czujemy z powodu dobrze zaprojektowanych i zbalansowanych systemów (pokroju szybko kończącego się pod wodą tlenu). My decydujemy, gdzie postawimy swoją bazę oraz w jaki sposób będziemy poznawać ten wirtualny świat, żeby w końcu dowiedzieć się, o co w nim w ogóle chodzi. I całe piękno tkwi właśnie w tej prostocie: nie potrzebujesz żadnych wyjaśnień i siedmiu minut filmu wprowadzającego do świata, kiedy kontekst twojego problemu i sugerowane działanie zostały określone jednym zdaniem: „Rozbiłeś się na dziwnej planecie, przetrwaj".

Warto prawdopodobnie podkreślić coś, co często nam podczas rozmów o grach wideo umyka – że wszystkie elementy, o których opowiedziałem do tej pory, włącznie z systemami, to tak naprawdę historie. Nie wiem, z czego owo zapominalstwo wynika – może po prostu przyzwyczailiśmy się do tego, że fabuły są nam opowiadane, i nie do końca wierzymy, że jeśli zaczynamy je współtworzyć, to wcale nie musi oznaczać, że nagle stracą na wartości? Bo faktycznie, kiedy obedrze »

TEMU, CO CZĘSTO CHWALONE, MUSIMY PRZYGLĄDAĆ SIĘ NAJWNIKLIWIEJ.

się je z wszystkich kontekstów, to jakieś durne zbieranie surowców, żeby zbudować sobie podwodne akwarium, trudno zaliczyć do „literatury wysokiej". Ale w praktyce, gdy próbujemy oceniać je wedle języka gier (czyli interaktywności), okaże się, że budowaniu durnego podwodnego akwarium bliżej do dzieła sztuki niż większości wysokobudżetowych tytułów opowiadających swoje historie głównie za pomocą języka filmu.

Tropical Eden

„Rozbiłeś się na dziwnej planecie, przetrwaj". To prosta misja, wokół której można rozpisać grę na przeróżne sposoby, ale Subnautica robi to naprawdę mistrzowsko. Głównie dlatego, że nikt nie zakłóca naszej podwodnej wędrówki i nikt się nam w jej trakcie nie narzuca(*). Jesteśmy sami i wszystko, co się wydarzy, przebiegnie dokładnie w takim tempie, na jakie się zdecydujemy – jednocześnie na horyzoncie zawsze czaić będzie się kolejna tajemnica do zbadania. Nikt nie wymusza na nas zwrócenia uwagi na konkretną rzecz ani przyspieszenia akcji, ale ciągle mamy świadomość tego, że **jeżeli zaczniemy się nudzić organizowaniem sobie zabawy, to gdzieś tam jest coś, co ktoś stworzył dla nas i co możemy w każdej chwili odkryć**. Jakieś zręcznie rozrzucone okruchy historii, którą jednak nie musimy się jakoś przesadnie przejmować, jeśli nie chcemy.

Masz ochotę zbudować podwodne akwarium pełne konkretnych gatunków ryb? Proszę, nic cię nie goni. Pływaj, skoro cię to cieszy. Chcesz postawić magazyn na minerały, żeby nigdy więcej nie musieć ich szukać? Baw się dobrze. Pragniesz jak najszybciej poznać historię tej planety i dowiedzieć się, co się na niej wydarzyło? Wystarczy, że będziesz uważnie śledził odkrywane elementy fabularne i budował dokładnie to, czego gra od ciebie wymaga, nie marnując czasu na nic innego. Nikt ci niczego nie zabrania – ty decydujesz.

To jest perfekcja w kwestii współgrających ze sobą systemów – zarówno tych odpowiedzialnych za rozgrywkę, jak i narrację. Z której strony by na to nie spojrzeć, w Subnautice mamy do czynienia z idealnym przykładem projektowania gry tak, by wszystkie jej elementy ze sobą współdziałały, zamiast sobie przeszkadzać. (Mam w głowie pojedynczy przypadek – żeby nie spoilować, powiem tylko, że chodzi o wirusa – kiedy wprowadzono do tej produkcji coś kompletnie bez sensu, ale jestem to w stanie twórcom wybaczyć).

Blood Crawlers

Gdy weźmie się to wszystko pod uwagę, może się wydawać, że skoro formuła jest gotowa, sprawdzona i powszechnie uznawana za właściwą (bo przecież gra sprzedała się absurdalnie dobrze i zebrała fantastyczne oceny), to przy projektowaniu kontynuacji wystarczyło z niej znowu skorzystać i ewentualnie coś czasami dodać lub poprawić, żeby wyszło jeszcze lepiej, prawda?

No właśnie nie, bo jak to tak? **Jesteśmy przecież branżą zajmującą się grami wideo i ostatnie, czego można od nas wymagać, to podejmowanie racjonalnych decyzji z zakresu narracji.** Czekałem na drugą część z alarmem ustawionym w kalendarzu, żeby kupić ją od razu, gdy tylko wyjdzie – tak bardzo mi na niej zależało. I, oczywiście, dostałem po gębie, bo twórcy postanowili zepsuć wszystko, co w „jedynce" było dobre.

SPRÓBUJMY USŁYSZEĆ TO, CO MÓWIĄ DO NAS SYSTEMY GIER.

Wystarczyło w sumie poczytać jakieś newsy – chociażby o tym, że Tom Jubert zrezygnował ze stanowiska szefa narracji, bo „chciał robić małe gry indie" – żeby się tego spodziewać, ale cóż... Przynajmniej trochę lepiej rozumiem teraz graczy, którzy wciąż potrafią zapłacić za preorder, choć już wielokrotnie się na tym sparzyli.

Abandon Ship

Pierwszą decyzją, której nie jestem w stanie zrozumieć, a która w sumie przyczyniła się do wszystkich innych błędów, okazało się wprowadzenie bohatera potrafiącego... mówić. Od tego się zaczyna, a reszta to już powoli i konsekwentnie przewracające się kostki domina, bo niestety przy projektowaniu gier bywa tak, że jedna niby nieprzesadnie ważna dla rozgrywki decyzja (które z tych pytań wydaje wam się ważniejsze: a) „Czy gracz może wygrać albo przegrać?" oraz b) „Czy bohater, którym steruje gracz, może mówić?") ciągnie za sobą konieczność podjęcia wielu innych kroków. W efekcie zostaje się z supłem, którego nie da się już ani sensownie rozplątać, ani przeciąć, bo za dużo środków i czasu na to poszło, żeby się wycofać.

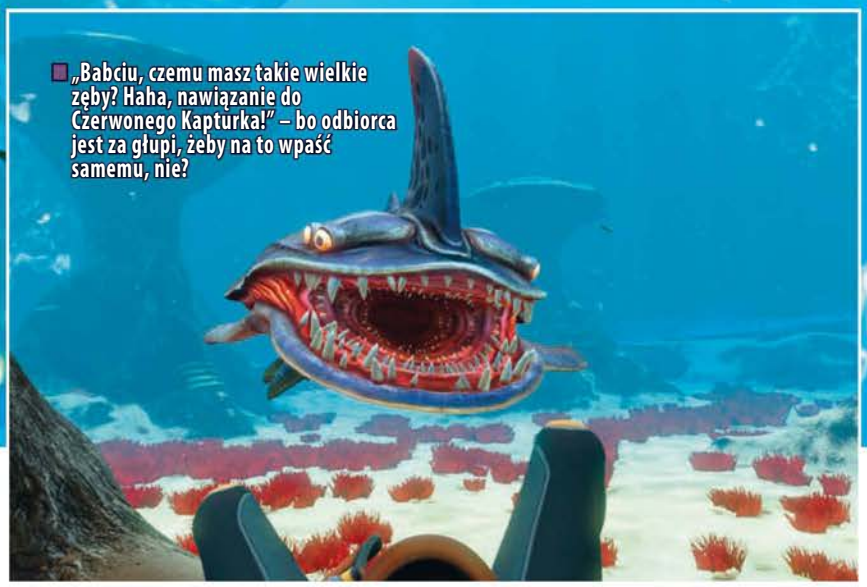
W Below Zero kierowana przeze mnie postać gada. Zanim się wyżyję na tym pomyśle, konieczne jest wyjaśnienie dla tych, którzy śledzili internetowe dramy po premierze, żebyśmy się dobrze później zrozumieli: nie obchodzi mnie żadna dyskusja na temat tego, kim jest Robin i jaki ma to wpływ na odbiór gry wśród lewaków i prawaków, bo żaden padający w tym sporze argument nie zmienia faktu, że bohaterka w ogóle istnieje. Nie ma dla mnie też znaczenia płeć, orientacja seksualna czy kolor skóry postaci ani to, czy pije kawę z mlekiem, czy syropem kokosowym – **ważne jest to, że w mojej wymarzonej podwodnej izolacji KTOŚ NIE MOŻE ZAMKNĄĆ GĘBY**. I, co gorsza, to osoba, którą muszę kierować, więc będzie mi towarzyszyć od początku do napisów końcowych.

Cuddlefish

No, ale to nie jest tak, że ja jakoś organicznie nienawidzę w grach mówiących bohaterów i dlatego się czepiam. Ot, po prostu często mam z tym problem, szczególnie kiedy wypowiadane kwestie niczego do historii nie wnoszą, a już przede wszystkim w produkcjach, w których świat obserwuję oczami protagonisty. Kiedy wiedźmin Geralt macha mieczem, bo kliknąłem guzik i widzę na ekranie całą jego „piruetującą" wesoło sylwetkę, a potem prowadzi z kimś dialog, to wszystko wydaje się w porządku. Nie jestem wiedźminem Geraltem – w oczywisty sposób widzę go cały czas przed sobą, wydaję mu polecenia, sympatyzuję z nim, ale nic w grze nie daje mi złudzenia, że teraz przestałem istnieć, stałem się wiedźminem i od dzisiaj nazywam się Geralt.

Obserwowanie ludzika na ekranie – nieważne, z jakiej perspektywy – jest trochę jak oglądanie aktora w filmie, tyle że mówię mu, co ma robić. Inaczej się sprawy mają, kiedy siedzę w czyjejś głowie, bo wtedy nasza relacja robi się już trochę intymna. Zerkam przecież na świat czyimiś oczami – i dlatego dobrze, kiedy gra pozwala mi uwierzyć, że to moje oczy, które po prostu patrzą na coś, czego normalnie nie widzę, oraz **wymaga ode mnie wczucia się w sytuację, a nie w konkretną postać, jaką akurat nawiedzam**.

(*) Tak, wiem, w „jedynce" też niby gramy konkretnym bohaterem, ale po jakichś stu godzinach w grze nawet nie wiem, jak on się nazywa, bo nie ma żadnej przeszłości i się nie odzywa (poza okazjonalnym stęknięciem). Aż sprawdziłem przed chwilą, czy ma jakiekolwiek backstory – nie zawiodłem się, w korporacji pracował na stanowisku Non-Essential Systems Maintenance Chief, co jest po prostu piękne. Jedynym grzechem twórców było uparcie się, żeby pokazać go na materiałach promocyjnych: gra byłaby jeszcze lepsza, gdyby tego nie zrobili, dali mu neutralne imię i opcję wyboru „płci głosu".



„Babciu, czemu masz takie wielkie zęby? Haha, nawiązanie do Czerwonego Kapturka!" – bo odbiorca jest za głupi, żeby na to wpaść samemu, nie?

„Dobrze, że mam ten wehikuł, dzięki niemu mogę się szybciej poruszać pod wodą!". Facepalm emoji.

Dlatego lubię, kiedy kieruję kimś nie do końca zdefiniowanym – z wszystkimi tego zaletami i wadami. O wiele łatwiej jest mi wyobrazić sobie, że przeniosłem się do miejsca X, gdzie dzieją się rzeczy Y, a w związku z tym trzeba zrobić Z, niż jeszcze dodatkowo przypominać sobie, że nazywam się John, pochodzę z Nowego Jorku i mam żonę. Dlaczego z jakiegoś powodu ma mnie to obchodzić?

Niestety wszystkie te rzeczy, których oczekuję, są coraz rzadziej w grach spotykane. Ich twórcy z jakiegoś powodu upierają się, że nie mogę wcielić się w nieskomplikowany archetyp. To źle być po prostu Wędrowcem, Kurierem czy Rozbitkiem. Nie, zamiast tego muszę mieć imię, rodzinę, przyjaciół i przeszłość, bo to – według kogoś-kto-akurat-podejmował-decyzje – sprawia, że postać zaczyna przypominać prawdziwego człowieka. Nie wiem do końca, co o tym myśleć. Pierwsza rzecz, jaka zawsze przychodzi mi do głowy, to stwierdzenie, że **według kogoś-kto-akurat-podejmował--decyzje całe moje życie, które wnoszę do umysłu mojej postaci, jest mniej warte niż jakaś pierdołowata opowiastka zaprezentowana mi w filmiku wprowadzającym do zabawy**. Nie mogę więc wyobrazić sobie, co byłoby ważne *dla mnie* w przedstawionej sytuacji – muszę myśleć, co zrobiłaby postać, w jaką mnie wtłoczono. (Albo i mogę o tym w ogóle nie myśleć, co z reguły okazuje się moją decyzją, bo jestem uparty. Ale wtedy przez kolejne godziny, zamiast przejmować się historią, siedzę przed ekranem i jedyne, co powtarzam w kierunku tymczasowo nawiedzanego wirtualnego łba, to dwa proste słowa: „CICHO BĄDŹ").

Drugą myślą, jaką mam, gdy w tytule FPP gram zdefiniowaną postacią, jest to, że taka produkcja nie ma zamiaru prowadzić ze mną żadnego dialogu – bo zamiast tego woli tylko do mnie mówić. Problem w tym, że gry rzadko kiedy mają coś interesującego do przekazania i równie rzadko robią to w ciekawy sposób.

God Rays

Jak już się komuś daje głos, to trzeba mu też napisać historyjkę wyjaśniającą, skąd się w danym miejscu wziął i dlaczego – te dwie klątwy są ze sobą nierozerwalnie związane. **W grach otrzymujemy więc konkretną przeszłość, a razem z nią – bo tak nakazuje podręcznik młodego scenarzysty – listę Rzeczy, Które Mają Cię Obchodzić.**

Klasycznym, prawdopodobnie najgorszym z możliwych i najgłupszym przykładem tego zabiegu jest wpychanie graczom do gardła wirtualnej rodziny. Subnautica: Below Zero, jak możecie się spodziewać, zdecydowała, że mam siostrę, na której mi zależy – i pojawia się tu dwojaki problem. W prawdziwym życiu siostry nie mam, więc mogę sobie co najwyżej wyobrażać, jak to jest. Po pierwsze – to brzmi jak praca, jakiej nie mam ochoty wykonywać (a po to odpalam grę, żeby od takich operacji umysłowych odpocząć). Po drugie – wrzucając do gier zabiegi pokroju „teraz należysz do tej rodziny, więc się nią przejmuj", często zapomina się o tym, że do

powstawania relacji międzyludzkich potrzeba czasu. To nie jest tak, że każdy automatycznie uwielbia swoje rodzeństwo i skoczy za nim w ogień. Znam ludzi, którzy (przynajmniej deklaratywnie) by tego swojego, dajmy na to, brata z radością w ogień wepchnęli, gdyby tylko mogli.

Lava Castle

Rzadko która gra wykonuje pracę konieczną do tego, żebym mógł sobie ową siostrę chociażby sensownie wyobrazić, a co dopiero ją poznać i zbudować z nią jakąkolwiek relację. W zamian dostaję na twarz jakieś pierdołowate filmiki, audiologi czy tam inne czytanki i to ma niby załatwić całą sprawę. No niestety nie – relacje międzyludzkie tak nie działają i choćby się na głowie stanęło, pisząc scenariusz, to się tego nie przeskoczy.

Jednym z najlepszych przykładów poprawnie zrealizowanej relacji rodzinnej w grach jest to, co widzimy w The Last of Us. Joel ma żonę i dziecko, ale ci umierają w pierwszych minutach rozgrywki – i nikt nie zmusza nas, odbiorców, do płakania za nimi, bo twórcy wiedzą, że te wirtualne ludziki są nam obojętne. Chwilę później przeskakujemy lata wprzód i widzimy, że nasz bohater wciąż sobie życia po tej tragedii nie ułożył. To jest wiarygodne, a jednocześnie wciąż nikt nam łez z oczu siłą nie wyciska. I wtedy poznajemy Ellie: substytut naszej zmarłej córki, osobę, z którą spędzimy kolejne kilkanaście godzin. I dopiero od tego momentu możemy zacząć się dziewczyną przejmować. Jak to wyszło, każdy musi już sam ocenić, ale konstrukcja narracyjna w tej grze – w kontekście tego, co twórcy próbują osiągnąć – jest wzorowa, bo daje nam chociaż szansę, żeby faktycznie się tymi wirtualnymi ludzikami jakoś przejmować.

I żebyśmy się dobrze zrozumieli: problem nie polega po prostu na dawaniu graczom wirtualnej rodziny, bo to nie jest tak, że się nie da i nie można. Kłopot tkwi w robieniu tego źle. I niestety Subnautica: Below Zero, podobnie jak wiele innych gier, postępuje w sposób dla naszej branży boleśnie standardowy, czyli marny.

Finding Life

Below Zero zmaga się też z wieloma innymi problemami narracyjnymi. Kiedy je sobie analizuję, to ciągle mam wrażenie, że **ktoś ważny w studiu starał się wyleczyć za pomocą „dwójki" kompleks „twórcy gry indie" nabyty przy produkcji pierwszej części**, której sukces zresztą mu na takie próby pozwolił. No bo nie ma co ukrywać: „jedynka" sprzedała się tak absurdalnie dobrze, że małe studio może z takiego hajsu wyżyć wiele lat, inwestując przy okazji w rzeczy, na które wcześniej pewnie nie było je stać. Na przykład w modelowanie, animowanie i udźwiękowienie postaci pobocznych, które nagle się w kontynuacji pojawiły i wydają się w niej tak niepotrzebne, jak możecie się po dotychczasowym wydźwięku tego tekstu spodziewać.

Ale właśnie ten kompleks małej gry niezależnej nie chce mi wyjść z głowy – bo nie widzę innego rozwiązania dla zagadki: „W jaki sposób dało się podjąć wszystkie złe decyzje, jakie tylko były możliwe?". Gdyby ktoś zgadywał i projektował narrację tej gry na chybił trafił, to miałby statystycznie przynajmniej połowę dobrych odpowiedzi. „Dwójka" nie ma praktycznie żadnych; została zrobiona źle z premedytacją, celowo. I to w sposób, który jest charakterystyczny dla gier z gigantycznym budżetem, dla megaprodukcji, od jakich wymagamy przecież głównie spektaklu, a niekoniecznie realizowania jakiejś tam odważnej fantazji – a tą było oddanie za pomocą gry wideo poczucia zagubienia na obcej planecie i wynikającej z tego cichej, melancholijnej samotności.

W Below Zero dostajemy bohaterkę z przeszłością, motywacją i głosem. Mamy też postacie niezależne. Mamy towarzysza naszej niedoli, z którym prowadzimy wesołe pogaduchy – nie dość, że gadamy do siebie, to jeszcze dwugłosem, bo wspomnianego kompana nosimy ze sobą. Mamy przerywniki filmowe. Mamy głupkowate zadanie niby-nieudające-samouczka na początku. Mamy **fabułę desperacko czepiającą się motywów, które wcześniej celowo były opisywane pobieżnie, żeby utrzymywać jakąś tajemnicę** (i powinny pozostać nierozwiązane, aby sekret nadal żył), i próbującą coś na nich budować (przez co tajemnica przestaje być tajemnicą, no do cholery jasnej!).

What Are You

Wszystko to – i jeszcze więcej – może się obronić, jeżeli jest dobrze zrobione. Tutaj oczywiście wchodzi tak zwana kwestia gustu, dlatego potrafię sobie wyobrazić, że przygody Robin kogoś zainteresowały, w końcu nie takie rzeczy już ten świat widział. To, na co tym razem chcę zwrócić waszą uwagę, to gigantyczna zmiana, jaką te wszystkie motywy wprowadziły do – według mnie jedynej słusznej – filozofii Subnautiki:

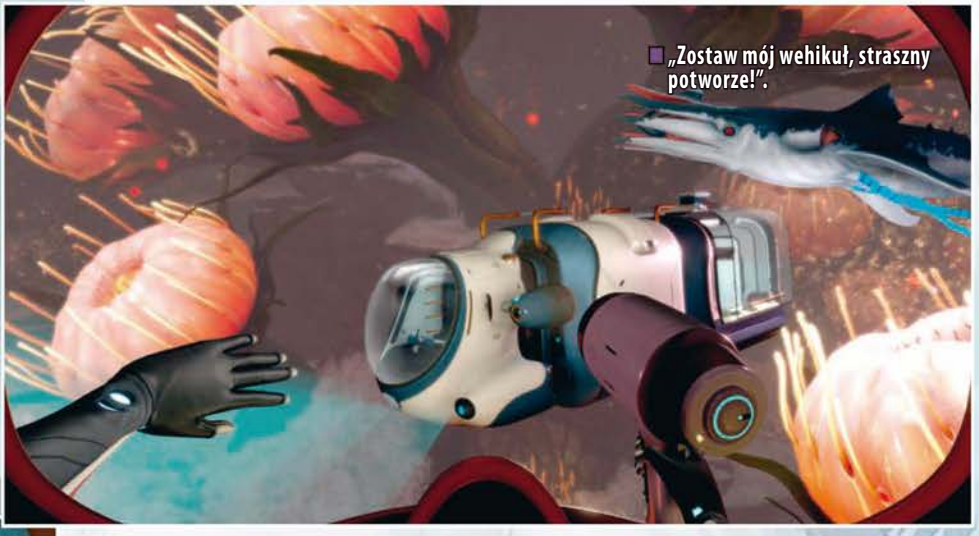
Tutaj nawet nie mam pomysłu, jakie głupoty by mógł bohater opowiadać.

(*) Trudno nazwać bodajże jedną scenkę (która może wydarzyć się gdzieś na początku) czymś, co przeszkadza w rozgrywce. Raczej, zamiast tego, dodaje ona kolejny kierunek do eksploracji.

„Cóż za przerażająca bestia, chyba czas zawrócić!".

otóż Below Zero sprawiło, że nie jest to już gra podszyta uczuciem samotności.

Dla przypomnienia: trzy główne aktywności tworzące część pierwszą to przetrwanie, eksploracja i odkrywanie sekretów wirtualnego świata. Tym, co je ze sobą genialnie spoiło, były właśnie wrażenie doskonałej samotności oraz cisza – a także wszystkie inne wynikające z tego emocje, ale to zależy już od każdego człowieka z osobna. Niektórzy mogli doznawać od czasu do czasu smutnego uczucia zagubienia i opuszczenia, innym niespieszne (czy raczej: definiowane przez nas) tempo gry pozwalało z kolei zaznać – wreszcie! – świętego spokoju. Jednocześnie całość podszyta jest systemami opierającymi się na tym, czym często w prawdziwym życiu samotność zagłuszamy: na pracy.



„Zostaw mój wehikuł, straszny potworze!".

SEQUEL PRZYNIÓSŁ GIGANTYCZNĄ ZMIANĘ W FILOZOFII SUBNAUTIKI.

Red Alert

Większość symulatorów, survivalowo-craftingowych hybryd i innych podobnych gier opiera się na wykonywaniu konkretnych czynności (praca), żeby zebrać surowce (zarabianie), z których można sobie coś zbudować (konsumpcja). W zamian za poświęcony w grze czas dostajemy masę pozytywnych informacji zwrotnych: stworzonej bazy raczej nic nie zniszczy, gdy się pomylimy, to nie przegramy i niczego na stałe nie stracimy, a nawet jak źle postawimy ścianę, to burząc ją, odzyskamy wykorzystane wcześniej materiały.

Ten mechanizm działa jednak dobrze w grach tylko wtedy, kiedy zależy od naszej wewnętrznej motywacji – **nic nie zmusza nas do podejmowania konkretnych czynności, sami chcemy je wykonywać, bo po prostu sprawiają nam przyjemność. To jeden z kluczy do sukcesu Minecrafta** i jeden z fundamentów, na jakich powstała pierwsza Subnautica. W obu grach (chociaż nie wiem, jak wygląda Minecraft teraz) jesteśmy pozostawieni sami sobie i możemy wybierać, co właściwie chcemy robić.

W Below Zero nosimy wewnątrz siebie gadającego towarzysza i wykonujemy zadania zlecone nam przez spotykanych w różnych miejscach ludzi – a to, razem z masą rzeczy, o których już pisałem, tworzy chaos i hałas. Hałas w miejscu cudownej ciszy – nie tylko zakłócający moją doskonałą samotność, ale też generujący szum w rozmowie pomiędzy systemami gry. Nie czuję już presji związanej z przetrwaniem, bo tytuł na różne sposoby karmi mnie poradami, jak sobie ze wszystkim poradzić. Nie czuję też wolności w wybieraniu kierunków eksploracji, bo w głowie siedzi mi ktoś, kto ma swoją motywację, a inni mówią mi, co mam dla nich zrobić. Nie jestem w stanie doświadczyć radości z odkrywania sekretów, bo naprowadza mnie na nie o wiele bardziej liniowa fabuła opierająca się na postaciach i ich potrzebach.

Crush Depth

Dobrze sformułowana krytyka skupia się na ocenianiu gry taką, jaka jest, a nie taką, jaką autor by chciał, żeby była – dlatego też nigdy nie mógłbym napisać recenzji Below Zero. Ja doskonale wiem, czego od kontynuacji „jedynki" oczekuję, i jestem przekonany, że gdyby prezentowała się tak, jak sobie ją wyobrażałem, okazałaby się po prostu lepszą grą – a na pewno spójniejszą, bo wykorzystującą istniejące już przecież systemy do opowiedzenia kompletnej historii. I naprawdę niewiele było trzeba, żeby tak to wyglądało.

Wystarczyłoby przecież poprawić stan techniczny (i mówię „wystarczyłoby" z pełną świadomością tego, że poszłoby na to w cholerę czasu i wysiłku) i skupić się na poszerzeniu moich możliwości jako gracza. Dodać więcej narzędzi i okazji do wchodzenia w interakcje ze światem oraz rozbudować mechanizmy zbierania surowców i stawiania struktur – chociażby wprowadzając o wiele więcej ozdób i kształtów czy nawet ogarniając sensownie opcję budowania na powierzchni. Zamiast Robin wolałbym kreator postaci, który pozwoliłby mi jeszcze lepiej identyfikować się z moim wirtualnym alter ego. Więcej rodzajów ryb, więcej zagrożeń, więcej wszystkiego – a zwłaszcza więcej po prostu tego samego.

Podobnie zresztą sprawy się mają w kwestii narracji: **trzeba było przeskoczyć nie o kilka lat, ale o kilkaset albo nawet kilka tysięcy – to przecież idealny pretekst, by móc stworzyć fabułę o praktycznie wszystkim**, o czym ktokolwiek miałby ochotę coś napisać. Można było nawet motywy z Below Zero upchnąć jako historyjki do znalezienia, podobnie jak odkrywa się opowieści na temat innych ludzi w „jedynce". Kilka tysięcy lat to szmat czasu – a w dodatku nie mówimy o realizmie, a science fiction, w którym z granicami wiarygodności można prawdziwe cuda wyprawiać.

I niestety nie wiem, czy się kiedykolwiek tego doczekam, czy jednak twórcy pójdą w zaparte, twierdząc, że obrali słuszny kierunek, tylko po prostu muszą wykonać swoją robotę lepiej. Jedno i drugie jest prawdopodobne, chociaż wrodzony brak optymizmu każe mi skłaniać się ku opcji numer dwa – bo chociaż chciałbym wierzyć, że z czasem wytrenujemy naszą intuicję narracyjną na tyle dobrze, żeby być w stanie usłyszeć to, co mówią do nas systemy gier, jakie projektujemy i w jakie gramy, to jednak nie wydaje mi się, aby nastąpiło to szybko. Below Zero nie jest bowiem ani pierwszą, ani nawet najnowszą produkcją, o której dałoby się ten tekst napisać. |CDA|

Wolno przeżuwa tytoń: **DaeL**

Pozwólcie, że opowiem wam pewną legendę. Otóż dawno, dawno temu istniała dzika kraina nazywana Ameryką. A każdy jej mieszkaniec chciał mieć rewolwer. Farmer – żeby go nie napadli bandyci. Bandyta – żeby mógł napaść na farmera. Adwokat – żeby mu się bandyta nie ociągał z płaceniem umówionej stawki. Pastor – żeby tę całą hałastrę poddać sądowi Bożemu. Na Dzikim Zachodzie wszyscy kochali rewolwer. To historia o tej miłości. I o tym, co nam z niej zostało w grach wideo.

Marzenie o broni zdolnej do oddania kilku strzałów bez przeładowania jest oczywiście starsze od Ameryki. O tym, że taka pukawka mogłaby zmienić sposób prowadzenia wojen, wiedziano, gdy tylko proch pojawił się na polu bitwy. Pierwsze eksperymenty z wielostrzałową bronią palną nie należały wszakże do szczególnie wyrafinowanych – ot, w XV wieku łączono po prostu kilka rusznic lub hakownic w jedno dość ciężkie urządzenie. I choć z tego niszczycielskiego mechanizmu korzystali m.in. husyci na swoich wozach bojowych, to trudno byłoby oczekiwać jego szerszego przyjęcia. Rozwinięcie pomysłu pojawiło się w kolejnym stuleciu.

> „Bóg stworzył człowieka. Ale to pułkownik Colt uczynił ludzi równymi"
>
> – cytat z materiałów reklamowych broni Colta.

Protorewolwer

Z 1530 pochodzi dziwaczny pistolet cesarza Karola V Habsburga wyposażony w trzy obracające się lufy i strzelający... niewielkimi metalowymi strzałkami. Na rok 1548 datowany jest wenecki protoplasta rewolweru, również z trzema obracanymi ręcznie lufami, ale tym razem używający ołowianych kul. Niewiele później, bo **pod koniec XVI wieku, nieznany z nazwiska niemiecki rusznikarz stworzył pierwszą broń, która może być rzeczywiście nazwana prawdziwym rewolwerem** – a więc pistolet o pojedynczej lufie i połączonym z nią bębnie, który przechowywał ładunek prochu i kulę.

Dlaczego zatem te wersje rewolweru nigdy nie trafiły na pola bitewne wczesnej epoki nowożytnej? Odpowiedź wydaje się prosta. Tak jak chociażby balestrino, czyli XVII-wieczna miniaturowa kusza, były one zabawkami. Dodajmy – niewyobrażalnie drogimi, wykonywanymi na specjalne zamówienie zabawkami, które ze względu na braki technologiczne okazywały się potwornie zawodne i bezużyteczne w prawdziwej walce. Czas rewolweru miał dopiero nadejść. Trzeba było poczekać na rozwój technologii i... upadek obyczajów.

Przeznaczenie Ameryki

A wszystko przez Objawione Przeznaczenie (ang. *Manifest Destiny*). Pod tym hasłem, sformułowanym przez Johna O'Sullivana w artykule z 27 grudnia 1845, wyrażała się polityka, którą Ameryka w jakimś sensie realizowała od momentu nabycia Luizjany w 1803 roku, ale która miała jeszcze bardziej przyspieszyć. Objawione Przeznaczenie sprowadzało się do niemal religijnego **przekonania o tym, iż Stany Zjednoczone Ameryki otrzymały dziejową misję polegającą na zawładnięciu i ucywilizowaniu całego obszaru pomiędzy Atlantykiem i Pacyfikiem**.

Ekspansja oznaczała rozpoczęcie cyklu wojen. Ale nie tylko. Wymuszała także ogromną akcję kolonizacyjną, przesuwanie całych mas ludności

LEGENDA REWOLWERU

Elegancka broń na barbarzyńskie czasy

Zdjęcie: Wikimedia Commons

Samuel Colt, rusznikarz, przedsiębiorca i udawany pułkownik.

ze Wschodniego Wybrzeża w głąb kontynentu. Tam powstawały zupełnie nowe osady i miasta, gdzie wyraźną nadreprezentację stanowili młodzi mężczyźni. Tam poszukiwali szczęścia śmiałkowie i desperaci. Tam, na terytoriach, które nie zostały jeszcze formalnie inkorporowane, rządziło bezprawie. Aby zrozumieć istotę życia na amerykańskim pograniczu, wystarczy przytoczyć kilka faktów. Chociażby ten, że ok. 20% mężczyzn biorących udział w kalifornijskiej gorączce złota spotkała śmierć od broni palnej. Albo ten, iż znakomita większość uczestników strzelanin, nawet jeśli ktoś poniósł w nich śmierć, była uniewinniana. Najdrobniejszy powód wystarczał, by usprawiedliwić zabójstwo. Alexis de Tocqueville, zafascynowany amerykańską demokracją i kulturą, z przerażeniem powtarzał rozmowę, jaką odbył z młodym prawnikiem z Alabamy, przyjętej do Unii (jako dwudziesty stan) w 1819 roku. Prawnik ów zademonstrował rany, jakie odniósł podczas jednej ze strzelanin, i zadeklarował, że nie zamierza kłopotać tym sądu, gdyż wymierzy sprawiedliwość na własną rękę. No bo był wprawdzie jurystą, ale przede wszystkim był Amerykaninem.

Przemoc na pograniczu była wszechobecna, a wśród osób gotowych powyrzynać się nawzajem znajdowali się nie tylko najbiedniejsi imigranci, jak Irlandczycy z Ulsteru, ale także przedstawiciele elit: lekarze, prawnicy, bankierzy czy pastorowie. Wszyscy uzbrojeni po zęby. I oczywiście każdemu przydałaby się podręczna pukawka pozwalająca na oddanie kilku strzałów. Świadczy o tym szalona popularność, jaką na początku XIX wieku cieszyły się dwulufowe pistolety Henry'ego Deringera(*) oraz „pieprzniczki" nazywane też rewolwerami wiązkowymi – niewielkie, ładowane odprzodowo pistolety posiadające od czterech do sześciu obracanych ręcznie luf.

Niewypał

Pomysł na prawdziwy rewolwer powstał pewnego wieczoru w 1831 roku, gdy Samuel Colt, rusznikarz i przedsiębiorca, przechadzając się po pokładzie płynącego z Bostonu do Kalkuty brygu „Corvo", miał doznać olśnienia na widok kabestanu – urządzenia do naciągania lub luzowania lin. W jednej chwili pomyślał o mechanizmie bębna z amunicją działającym na podobnej zasadzie. **Oczyma wyobraźni zobaczył, jak odciągnięcie kurka powoduje obrót bębna w taki sposób, aby następny ładunek był gotowy do strzału.** W połączeniu z zamkiem kapiszonowym, wykorzystującym w roli zapalnika maleńkie miedziane miseczki wypełnione pioruniaanem rtęci, ów mechanizm mógłby okazać się niemal niezawodny.

Colt próbował sprzedać swój wynalazek wojsku, ale nie spotkał się z większym zainteresowaniem. »

NAJWIĘKSZY

Jak duży może być rewolwer? Otóż największa seryjnie produkowana broń tego typu to Pfeifer-Zeliska .600 Nitro Express korzystający ze specjalnej amunicji przewyższającej czterokrotnie rozmiar standardowego naboju z natowskich karabinów i – rzekomo – potrafiącej przebić stalową płytę o grubości jednego centymetra. Jest też ogromny (55 cm długości) i ciężki (6 kg).

Ale i tak nie może stawać w szranki z wynalazkiem polskiego rusznikarza Ryszarda Tobysa z Piotrowa Drugiego, który skonstruował strzelającą replikę czarnoprochowego rewolweru

kapiszonowego Remington model 1859. Broń ma 126 cm długości i waży 45 kg, dzięki czemu trafiła do „Księgi rekordów Guinnessa". Seryjnej produkcji jeszcze nie rozpoczęto, bo na razie nikt nie chodzi z rewolwerem polować na czołgi.

(*) To właśnie z derringera został zastrzelony Abraham Lincoln. Dziennikarz relacjonujący to wydarzenie przekręcił nazwę broni, dodając drugie „r", a inni podchwycili tę pisownię.

Ten kształt rozpozna każdy. Colt Single Action Army, czyli popularny Peacemaker, to najsłynniejsza broń Dzikiego Zachodu.

Bądź co bądź broń krótka była traktowana jako przeznaczona dla cywilów. Rusznikarz wiedział jednak, że bez dużego wojskowego kontraktu musi poczynić środki zapobiegawcze, by na jego pomyśle nie zarobiła konkurencja. W 1835 po dość długich staraniach Colt uzyskał w Anglii patent na swój wynalazek, a rok później udało mu się doprowadzić do końca postępowanie patentowe w Stanach Zjednoczonych. Wtedy też ruszyła produkcja. Pięciostrzałowy szybkostrzelny rewolwer Paterson – nazwano go tak od miasta, w którym mieściła się fabryka Colta – zaczął podbój Ameryki. A firma, wyprodukowawszy ponad tysiąc sztuk broni, zbankrutowała.

W 2077 roku liczy się styl. A trudno znaleźć broń efektowniejszą od rewolweru DR5 Nova.

Colt próbował bowiem zainteresować wynalazkiem stanowe milicje, te jednak nie mogły poczynić zakupów bez aprobaty Kongresu, który był dziwnym pomysłom Colta nieprzychylny. Nie mając nadziei na rządowy albo stanowy kontrakt, a także nie posiadając kapitału na wypromowanie rewolweru na rynku cywilnym, rusznikarz musiał zwijać interes.

Walker, strażnik Teksasu

Ale nie był to, oczywiście, koniec historii rewolweru. Pomysł na używanie tego typu broni uratowała II wojna Seminolów – konflikt na Florydzie pomiędzy rządem USA a plemionami Indian. W jednym ze starć **15-osobowy oddział kapitana Samuela Walkera rozgromił 70 Komanczów, a tak się złożyło, że strona zwycięska miała zakupione na własny koszt patersony**. Cztery lata później, w przededniu wojny Stanów z Meksykiem, Walker, dowódca teksańskich rangerów, przypomniał sobie tę lekcję, odnalazł Colta i zamówił u niego tysiąc sztuk nowej broni. Zgłosił tylko dwie uwagi. Rewolwer – ochrzczony jego nazwiskiem – miał mieć większy kaliber i bęben mieszczący sześć kul.

Pieniądze z kontraktu (oraz pożyczka od kuzyna bankiera) pozwoliły Coltowi wznowić działalność, a użycie walkerów i ich ulepszonej wersji – dragoonów (rusznikarz przygotował też mniejszy, cywilny model tej broni, tzw. Baby Dragoona) – okazało się niezwykle skuteczne. **Gdy podczas wojny amerykańsko-meksykańskiej 30 rangerów powstrzymało liczący 500 osób oddział piechoty wroga, kolejna reklama nie była już potrzebna.** Dziesiątki tysięcy sztuk rewolweru zalały pogranicze. Ale nie było to jeszcze ostatnie słowo Colta.

Gadżet na miarę XIX wieku

Generałowie Houston i Rusk przekonali bowiem prezydenta Jamesa K. Polka do masowego zakupienia rewolwerów dla marynarki wojennej i armii. Colt, z kolejnym kontraktem w kieszeni, przygotował model 1851 Navy, a kilka lat później bliźniaczo podobny, choć wyposażony w lufę o nieco innym kształcie 1860 Army. I sprzedał około pół miliona sztuk nowej broni.

Trudno w prostych sposób opisać popularność tych dwóch modeli rewolweru. Były one bowiem kulturowym fenomenem na miarę iPhone'a. Obnosili się z nimi ówcześni rewolucjoniści, jak Lajos Kossuth czy Giuseppe Garibaldi, oraz koronowane głowy pokroju króla Włoch – Wiktora Emanuela II. Colta Navy uwielbiali Dziki Bill Hickok, Doc Holliday i generał Robert E. Lee. Poświęcano mu książki i piosenki. Na fali tej popularności sprytny rusznikarz wyprosił sobie nawet lipną nominację na podpułkownika milicji stanu Connecticut i oczywiście nie omieszkał wykorzystać stopnia wojskowego do dalszej promocji swoich produktów na arenie międzynarodowej. **Colt Navy dotarł i na polskie ziemie, gdzie stał się jednym z głównych rodzajów broni palnej używanej przez powstańców styczniowych.**

Przez 20 lat rusznikarz sprawnie bronił przed sądami swojego monopolu na rewolwer, lecz

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Rama, CC BY-SA 3.0 FR

REWOLWER CZY STRZELBA?

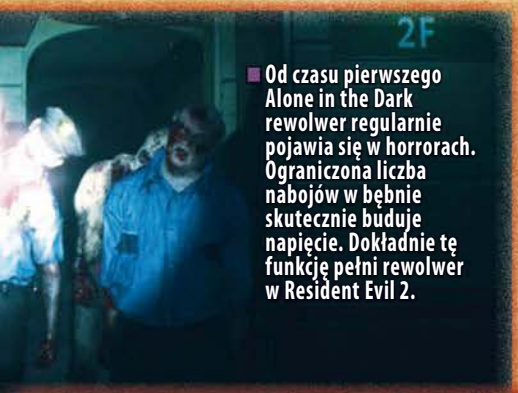
W trakcie wojny secesyjnej Skonfederowane Stany Ameryki miały problem z pozyskaniem odpowiedniej ilości broni krótkiej, jako że większość fabryk znajdowała się na północy. Konfederaci zaczęli zatem sprowadzać z Europy różne dziwne wynalazki, żaden nie był jednak tak oryginalny, jak LeMat, rewolwer kapiszonowy wynaleziony przez Jeana Alexandre'a LeMata i dostarczony z Francji do Ameryki w liczbie ok. 2500 egzemplarzy.

Co wyróżniało LeMata na tle innych rewolwerów? Większy bęben, który mógł pomieścić dziewięć kul oraz... dodatkowa, ładowana odprzodowo lufa kalibru 60 mm (bez gwintowania) zamieniająca rewolwer w małą strzelbę. Co dwie lufy, to nie jedna.

NIE DO RYMU, NIE DO TAKTU

Dlaczego kowboje w filmach tak często odciągają przed wystrzałem kurek? Raz robią to kciukiem, innym razem (gdy chcą szybko posłać w stronę wroga kilka kul) wewnętrzną stroną drugiej dłoni. Otóż – w zależności od modelu broni – może mieć to sens. Mechanizmy spustowe rewolwerów dzielą się na jednotaktowe (single action) i dwutaktowe (double action). W przypadku tych pierwszych pociągnięcie za cyngiel uwalnia kurek, który uderza w spłonkę, powodując wystrzał. Ale sam spust nie jest w stanie naciągnąć kurka – trzeba to zrobić ręcznie. Przy tych drugich mechanizm uderzeniowy zostaje napięty podczas pierwszej fazy naciskania na spust. Umożliwia to szybsze oddawanie strzałów, ale sprawia też, że sam cyngiel jest „cięższy", przez co z broni – zwłaszcza w rękach mniej wyćwiczonego strzelca – trudniej wycelować.

w 1856 roku jego patent ostatecznie wygasł. Ale pojawienie się poważnej konkurencji – w Ameryce przede wszystkim w postaci przedsiębiorstw Smith & Wesson oraz Remington Arms – nie podważyło fundamentu biznesu Colta. Choć Remington New Model Army był prawdopodobnie lepszy od Navy (a na pewno bezpieczniejszy ze względu na zamkniętą konstrukcję i mniejsze ryzyko uszkodzenia bębna), to **marka Colt stała się synonimem niezawodnej broni**.



Od czasu pierwszego Alone in the Dark rewolwer regularnie pojawia się w horrorach. Ograniczona liczba nabojów w bębnie skutecznie buduje napięcie. Dokładnie tę funkcję pełni rewolwer w Resident Evil 2.

Half-Life 2 jest jedną z dziesiątków gier wideo, które czynią z rewolweru broń dorównującą karabinom wyborowym.

Wizja przyszłości

W 1860, po wyborze Abrahama Lincolna na prezydenta Stanów Zjednoczonych, Karolina Południowa ogłosiła wystąpienie z Unii. Rok później do zbuntowanego stanu dołączyły kolejne. Zaczęła się pierwsza w nowożytności wojna totalna. A rewolwery Colta i Remingtona znalazły się na uzbrojeniu obu stron konfliktu.

Spór rozpowszechnił wśród posiadaczy rewolwerów nawyk, który wkrótce miał stanowić podłoże do kolejnej rewolucji. Przed wybuchem wojny secesyjnej rewolwery ładowano tradycyjnie: najpierw do bębna wsypywano za pomocą miarki odpowiednią ilość prochu, potem wkładano do komór przebitki, a następnie ołowiane kule. Na koniec całość smarowano i zakładano kapiszony. W zależności od sprawności strzelca takie przeładowanie broni trwało od jednej do kilku minut. Wojna domowa spopularyzowała zaś przygotowane wcześniej patrony – owinięte w bibułę, odmierzone miarki prochu, czasem doklejone do kuli. Posiadanie patronów znacznie skracało czas przeładowania, choć nie tak bardzo, jak prawdziwa amunicja scalona.

Jednolity nabój w mosiężnej łusce nie był wynalazkiem nowym, jego historia sięga bowiem wojen napoleońskich. Ale dopiero w drugiej połowie XIX wieku koszt produkcji pojedynczego pocisku spadł na tyle, by wyprzeć broń rozdzielnego ładowania. I choć w Europie Colta wyprzedził Eugene Lefaucheux, oferując rewolwer na amunicję scaloną jeszcze w roku 1854, to przedsiębiorstwo nieżyjącego już „pułkownika" sprzedało ten pomysł Ameryce.

W 1873 roku do sklepów z narzędziami (bo tam zazwyczaj nabywano broń palną) trafił Colt Single Action Army, nazywany też Peacemakerem, Cattlemanem, „modelem szeryfowskim", „sklepowym stróżem" i „specjałem bankiera". Nawet największy amator potrafi wyobrazić sobie ten rewolwer po zamknięciu oczu. Jego kształt **wypalił się w naszej świadomości, stając się archetypicznym przedstawieniem spluwy noszonej przez kowbojów**. Widzieliśmy go w co drugim westernie: od filmów z Johnem Wayne'em aż po „Nienawistną ósemkę". To broń Wyatta Earpa i Jessego Jamesa. Symbol prawa i rozboju.

Hit na wieki

Colty Navy i Army rozszerzyły granice Stanów Zjednoczonych, a Remington i Smith & Wesson pomogły scalić państwo w jedno. Ale **Peacemaker dołączył do broni o statusie prawdziwie legendarnym, do tych, o których mówi się, iż zdobyły Dziki Zachód.** Sześciostrzałowiec zajął swe miejsce obok dubeltówki trzymanej na podorędziu przez każdego kuriera i woźnicę dyliżansu oraz karabinów Henry, Hawken, Sharps i Winchester służących w równej mierze do polowań, co do krwawego rozstrzygania sporów o terytoria z rdzennymi mieszkańcami Ameryki. Zresztą Cattleman podbija USA do dziś, bo nie tylko stał się wzorcem dla większości współczesnych rewolwerów, ale nawet teraz, 149 lat po swoim debiucie, pozostaje w produkcji. I nie jest chyba szczególnie trudne zrozumienie popularności tej solidnej, uniwersalnej konstrukcji. To samo można jednak powiedzieć o innym XIX-wiecznym rewolwerze – Smith & Wesson Modelu 10 – który zdołał w końcu pokonać Peacemakera, zdobywając tytuł najlepiej sprzedającej się broni krótkiej XX wieku.

> „You got a problem? I got a problem solver and his name is revolver"
>
> – Dr. Dre w piosence „Natural Born Killaz".

Rewolwery nadal mają swoje niepodważalne zalety. Są bardziej niezawodne niż pistolety samopowtarzalne. Mniejsza liczba ruchomych, narażonych na zużycie części gwarantuje ich trwałość. Sześciostrzałowcem łatwiej też się posługiwać, co ma ogromne znaczenie w sytuacjach kryzysowych. Niewypał nie wymaga od użytkownika podejmowania żadnych nadzwyczajnych działań, skoro samo przekręcenie bębna sprawia, iż broń znów jest gotowa do strzału. To jednak nie tłumaczy innego fenomenu – popularności rewolwerów w grach wideo.

Rewolwer dla snajpera

Obawiam się, że część rozwiązania tej zagadki sprowadza się do nieprawdziwego obrazu rewolwerów kreowanego przez twórców gier. A żadne przekłamanie na temat sześciostrzałowca nie jest tak powszechne i tak absurdalne dla każdego, kto miał styczność z bronią palną, »

jak to, iż z rewolweru oddaje się szczególnie precyzyjne strzały. Można oczywiście pojąć, dlaczego broń krótka (bo problem nie dotyczy tylko bohatera tego artykułu) w grach wideo, a już szczególnie w FPS-ach, przewyższa celnością karabiny. Dobry design wymaga, aby oręż zdobyty na początku gry nie był całkowicie bezużyteczny również na dalszych etapach. Nawet jeśli nie ma to nic wspólnego z rzeczywistością.

Mechanizm ten dało się zaobserwować już w pierwszym Doomie, w którym celność strzałów z pistoletu była idealna bez względu na odległość dzielącą nas od namierzanego obiektu. A im bardziej skomplikowany stawał się model odwzorowania obrażeń na wrogach (na czele z headshotami), tym bardziej rosło znaczenie broni krótkiej. Ba, **rewolwer z Half-Life'a 2 jako broń hitscanowa sprawdza się w roli snajperki lepiej niż kusza**, którą przeznaczyli do tego celu producenci.

W Deus Eksie pistolet z celownikiem laserowym ma stuprocentową szansę na trafienie, co w połączeniu z systemem headshotów czyni go bronią kompletnie niszczącą balans rozgrywki. W Buncie ludzkości podobną rolę może odgrywać rewolwer wyposażony w wybuchające pociski – o ile zdecydujemy się przechodzić grę w sposób krwawy. Jeszcze mocniej trend ten uwidacznia się w strzelankach sieciowych. Wiele gier z serii Call of Duty (począwszy od Black Ops) pozwala nawet montować na rewolwerach dziwacznie wyglądające lunety optyczne i kolimatory, przez co takie spluwy dorównują swoimi możliwościami karabinom strzelców wyborowych.

A tymczasem **prawda wygląda tak, że broń krótka z definicji jest mniej celna od broni długiej**. I to w stopniu drastycznym. Powodów takiego stanu rzeczy można wymienić kilka. Po pierwsze – znaczenie ma długość przyrządów celowniczych. Im krótsza odległość między muszką a szczerbinką, tym mniejsza dokładność celowania. Po drugie – amunicja używana w broni krótkiej nie służy do rażenia celów na dużych dystansach. Tracąc energię, pocisk coraz bardziej odchodzi od spodziewanego punktu trafienia. I wreszcie po trzecie – broń krótka jest narażona na największe odchyły w momencie pociągnięcia przez strzelca za spust. Wprawdzie można nauczyć się delikatnego obsługiwania cyngla i kompensowania wspomnianego odchyłu (praworęczny strzelec zazwyczaj „ciągnie" broń na lewo i w dół), ale broń długa niemal zupełnie eliminuje ten problem, pozwalając na stabilizację za pomocą drugiej ręki oraz opartej na ramieniu kolby.

Call of Juarez: Gunslinger to świetna gra, ale i ona ma spory grzech na sumieniu. Zrobiła z kapiszonowego Colta 1851 Navy rewolwer na nabój zespolony. Na szczęście można to wyjaśnić lukami w pamięci narratora.

Ja i moje magnum

Ktoś mógłby pomyśleć, że skoro rewolwery nie są tak celne, jak karabiny, karabinki czy sztucery, to zapewne do kategorii mitu zalicza się też ich nadzwyczajną moc. A tymczasem tutaj akurat możemy odnaleźć ziarnko prawdy. Otóż wszystko sprowadza się do rodzaju amunicji. Oczywiście współczesna broń długa centralnego zapłonu(**) korzysta z pocisków o bardzo wysokiej energii wylotowej, ale już **porównanie rewolwerów z pistoletami samopowtarzalnymi wypada na korzyść tych pierwszych**. Pistolet samopowtarzalny ma bowiem dwa ograniczenia. Pierwszym jest umiejscowienie magazynka w rękojeści, co dyktuje maksymalny rozmiar nabojów. Drugim zaś kwestia mechanizmu przeładowującego, który wykorzystuje energię odrzutu wystrzelonego pocisku – stosowanie nabojów wytwarzających zbyt dużą energię wymagałoby po prostu, aby ów mechanizm był cięższy.

Rewolwer, mieszczący wszystkie naboje w bębnie, nie ma takich ograniczeń. Dlatego, choć istnieją pistolety korzystające z niektórych rodzajów amunicji rewolwerowej oraz rewolwery używające amunicji pistoletowej, to wśród broni krótkiej najpotężniejsze pociski stosuje się wyłącznie w „spluwach z Dzikiego Zachodu".

Kiedy odgrywany przez Clinta Eastwooda Harry Callahan, bohater „Brudnego Harry'ego", informował bandytę, iż celuje do niego z „rewolweru Magnum", najpotężniejszej broni krótkiej na świecie, mogącej na tym dystansie odstrzelić mu głowę, ani trochę nie przesadzał. W chwili premiery filmu **korzystający z amunicji .44 Magnum Smith & Wesson Model 29 – bo tak naprawdę nazywał się ów rewolwer – rzeczywiście był najpotężniejszą seryjnie produkowaną bronią krótką**. To oczywiście nie oznacza, że każdy rewolwer strzela pociskami większego kalibru i nadaje im tak dużą energię wylotową. Ale kiedy Cyberpunk 2077 albo kolejna odsłona Fallouta chcą nam dać do ręki szczególnie potężną pukawkę, uczynienie nią rewolweru wydaje się mieć sens.

Jaki znów kapiszon?

Trochę gorzej to wygląda, gdy zamiast spoglądać w przyszłość, popatrzymy na tytuły umiejscowione w realiach historycznych. **Gry wideo mają bowiem wyraźny problem z przyjęciem do wiadomości istnienia rewolwerów kapiszonowych.** Nie byłoby to dziwne, gdyby nie fakt, iż Dziki Zachód, zwłaszcza z okresu tuż po wojnie secesyjnej, odwiedzamy w grach wideo ze sporą regularnością. A choć pierwszy rewolwer używający naboju zespolonego powstał już w 1854 roku, to na rzeczywiste spopularyzowanie tego rozwiązania ludzkość musiała przecież czekać do końca lat 70. XIX wieku, a i wówczas niejeden kowboj czy bandzior nadal miał broń starego typu.

ROSYJSKA RULETKA

Gdyby nie rewolwer, nigdy nie powstałaby popularna zabawa carskich oficerów. Przynajmniej według Michaiła Lermontowa, rosyjskiego pisarza, poety i prozaika, który w wydanym w 1839 roku „Bohaterze naszych czasów" opisał zabawę dragonów polegającą na przykładaniu sobie do skroni rewolweru z losowo załadowaną pojedynczą komorą. Nazwa samobójczej zabawy nie pochodzi jednak od Lermontowa, określenie to powstało już w XX wieku. Co ciekawe, poza Rosją najwięcej amatorów rosyjskiej ruletki odnajdywano w USA i Finlandii. A w roku 2000 jednym z finalistów Nagrody Darwina był mężczyzna, który próbował zagrać w rosyjską ruletkę za pomocą pistoletu samopowtarzalnego, nie zdając sobie sprawy, że w przeciwieństwie do rewolweru broń ta zawsze załaduje do komory nabój z magazynka.

(**) Nie uwzględniamy tu zatem broni bocznego zapłonu, treningowej (takiej jak kbks).

Gunfight z 1975 roku to prawdopodobnie pierwsza gra wideo, w której mogliśmy postrzelać z rewolweru.

REWOLWER Z TŁUMIKIEM

Dwie produkcje z odległymi datami w tytule – Cyberpunk 2077 i Metro 2033 – dały graczowi możliwość strzelania z rewolweru... z tłumikiem. Abstrahując od kwestii częstego i kompletnie nieprawdziwego przedstawiania tłumika jako urządzenia, które kompletnie wycisza broń palną (w rzeczywistości nadal jest stosunkowo głośna), pojawia się tu dość poważny problem. Otóż tłumik na rewolwerze jest bezużyteczny, ponieważ dochodzi w nim do przedmuchów gazów pomiędzy bębenkiem a lufą, więc tym samym dźwięk ma dodatkowe – poza lufą – ujście.

Istnieje wszakże jeden wyjątek – belgijski gazoszczelny rewolwer Nagant wz. 1895 (potocznie nazywany naganem), który znajdował się na uzbrojeniu Armii Czerwonej aż do lat 80. XX wieku. Jako że rewolwer z Metra 2033 wygląda na wzorowany właśnie na naganie, można owej grze montowanie tłumika akurat na tej broni wybaczyć.

Tymczasem w strzelankach rewolweru kapiszonowego można szukać ze świecą. Chlubnym wyjątkiem jest tu Fistful of Frags, czyli multiplayerowy shooter, który daje graczowi do ręki topornego i powolnego Colta Walkera. Istnieją za to tuziny przykładów znacznie mniej chwalebnych, gdzie twórcy gier traktują rewolwer kapiszonowy jak broń na nabój scalony. Tak ma się sprawa z coltem walkerem, którego używa Booker DeWitt w BioShocku: Infinite – choć akurat ten dziwaczny błąd pewnie można tłumaczyć alternatywną historią świata z gigantycznym miastem-państwem latającym po niebie. Gorzej, że w ten sam sposób Red Dead Redemption 2 potraktowało rewolwer LeMat.

„Rewolwery Colta to najskuteczniejsza broń na świecie. To broń, która pozwoliła mieszkańcom pogranicza zatriumfować nad konnymi Indianami prowadzącymi wojnę na własne, nietypowe sposoby"

– Thomas Jefferson Rusk, generał armii Stanów Zjednoczonych Ameryki.

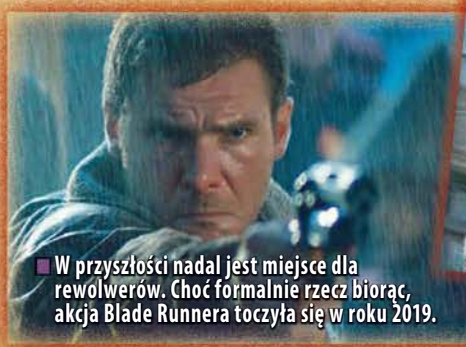
Klik, klik, klik

A skoro o amunicji mowa, to wyobraźcie sobie następującą scenkę... Trwa strzelanina. Udało się wam schować przed latającymi nisko kulami i wymieniliście w swym wysłużonym peacemakerze sześć pustych łusek na lśniące wypolerowaną miedzią świeżutkie naboje. Domykacie bęben i mocnym pociągnięciem sprawiacie, że zaczyna się kręcić, wykonując kilka obrotów z kojącym, metalicznym klikaniem. Robiliście to pewnie setki razy, prawda? W Battlefieldach, w BioShocku i Shadow Warriorze, w Half-Lifie 2 i Falloucie 4, w Red Dead Redemption 2 i Rainbow Six: Vegas. Tak więc z żalem donoszę, że w rzeczywistości jest to sztuczka w zasadzie niewykonalna ze względu na dość bezwzględne prawa fizyki (na czele z siłą tarcia). Choć jak się ktoś zaprze, to pewnie zdoła uzyskać z pół obrotu.

Dlaczego więc w grach wideo jest to obraz tak częsty? Pewnie część winy można przypisać westernom. Skoro „Dobry, zły i brzydki" albo „Pewnego razu na Dzikim Zachodzie" pokazują wirujące bębny, to czemu nie miałyby tego zrobić gry? Może nie warto się zżymać akurat na to wykrzywienie rzeczywistości? Czasem realizm musi zejść na drugi plan w imię efektu, emocji, ekscytacji.

A rewolwer potrafi budzić emocje. Zmitologizowanie tej broni jest czymś więcej niż tylko następstwem przeinaczeń i błędów w jej przedstawieniu. To część dawnej pieśni, element Americany, spuścizny kulturowej wielkiego państwa za oceanem, fragment dziedzictwa, które przez swoją moc oddziałuje na nas wszystkich. Owszem, mit amerykańskiego pogranicza jest pełen półprawd i kłamstw, ale w niczym nie umniejsza to jego siły. **Podbijając Dziki Zachód, sześciostrzałowiec zawładnął naszą wyobraźnią w nie mniejszym stopniu niż miecz czy szabla. Sam stał się legendą.** I tak go traktujemy, ilekroć przypisujemy mu nadzwyczajne możliwości lub czynimy go szczególnie „fajnym".

Zresztą można o tym zjawisku powiedzieć znacznie więcej. Ale wiem, co sobie myślicie. Napisałem artykuł na sześć stron czy tylko pięć? Prawdę powiedziawszy, od tego podekscytowania sam straciłem rachubę. Musicie więc zadać sobie pewne pytanie. Czy macie farta, czytelnicy? |CDA|



W przyszłości nadal jest miejsce dla rewolwerów. Choć formalnie rzecz biorąc, akcja Blade Runnera toczyła się w roku 2019.

© 1982 Warner Bros.

Wystarczyła jedna scena, by uczynić z rewolweru Smith & Wesson Model 29 prawdziwy bestseller.

© 1971 Warner Bros.

Niespokojny sen o wyborach

Lawirował między spoilerami: **rajmund**

Silent Hill 2 oferuje jedno z najbardziej przytłaczających przeżyć, jakie dotąd zapewniły nam gry wideo. Mimo to – a może właśnie dlatego – regularnie chcę wracać do tytułowego miasteczka. I, patrząc po czołówkach zestawień najlepszych horrorów, nie ja jeden. Co takiego sprawia, że wciąż widzimy to miejsce w naszych niespokojnych snach?

Podstawowa pula łatwych odpowiedzi na to pytanie obejmuje np. muzykę Akiry Yamaoki, który na potrzeby „dwójki" odszedł od zdehumanizowanego industrialu w stronę melancholijnych melodii i zachwycił nimi nawet osoby niezainteresowane gamingiem. Albo nadzwyczajną dbałość o detale – sam wracam do tej gry co kilka lat i za każdym razem odkrywam nowe, niezauważone wcześniej niuanse. Wreszcie niesamowitą mieszankę inspiracji filmami Davida Lyncha, mangami Junjiego Itō czy prawdziwą historią Kuby Rozpruwacza. Do tego oczywiście dochodzi przemyślana opowieść z odpowiednio pogłębioną psychologią postaci, ale wciąż mam wrażenie, że zbyt rzadko zwraca się uwagę na jeden z najważniejszych elementów tej układanki.

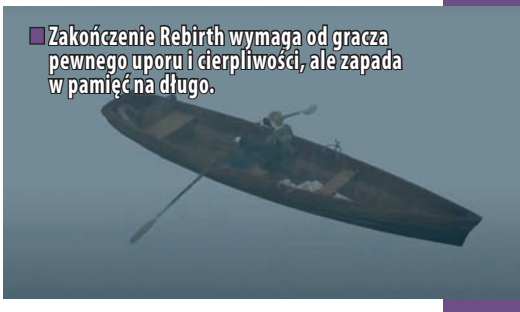
Gdy gracz siada po raz pierwszy do Silent Hilla 2, nie zdaje sobie sprawy z tego, że bierze udział w specyficznym teście psychologicznym. Twórcy zresztą doskonale o to zadbali, pozbawiając grę jakichkolwiek plansz ze statystykami i innymi kolorowymi wskaźnikami (poza podsumowaniem, które otrzymujemy po przejściu całości). A jednak **w tle nieprzerwanie przeprowadza się ocenę naszych działań**: czy jesteśmy w stanie zostawić za sobą bolesne wspomnienia i rozpocząć nowe życie, czy w dalszym ciągu wpatrujemy się w zdjęcia z przeszłości? Czy dbamy o swoje zdrowie fizyczne, czy też przyjmujemy kolejne ciosy z perwersyjną przyjemnością i opatrujemy rany dopiero wtedy, gdy śmierć zagląda nam w oczy? A może w ogóle nie traktujemy niczego poważnie i cały ten koszmar zrzucamy na karb psa, który steruje rzeczywistością gdzieś zza kotary, wciskając na ślepo przyciski niczym w memie „I have no idea what I'm doing"?

Silent Hill 2 uważnie przypatruje się naszym działaniom i właśnie na tej podstawie dobiera nam jedno z sześciu zakończeń. Trzy dostępne są dopiero przy kolejnych przejściach gry, ale to też ma swoje logiczne uzasadnienie: dwa alternatywne finały to w zasadzie żarty i wywołanie ich wymaga od gracza szczególnego uporu. W ten sposób **dostajemy zwieńczenie historii dopasowane do naszego własnego charakteru** – i wciąż sądzę, że mechanizm ten jest jednym z najbardziej satysfakcjonujących, jakie spotkałem w grach.

Trzy (lub cztery, jeśli mówimy o Human Revolution) guziki, z których wybieramy zakończenie Deus Eksa, to przecież pójście po linii najmniejszego oporu. Seria Mass Effect – słynąca ze zmuszania graczy do ponoszenia konsekwencji własnych decyzji – sprowadza każdą moralną rozterkę do klikania opcji na górze lub dole kolorowego kółeczka. Telltale będzie wmawiał ci w swoich produkcjach, że tragedia spotykająca daną postać to twoja wina, ale przy kolejnym podejściu do tytułu okaże się, że mogłeś co najwyżej skierować ów marny koniec na innego bohatera.

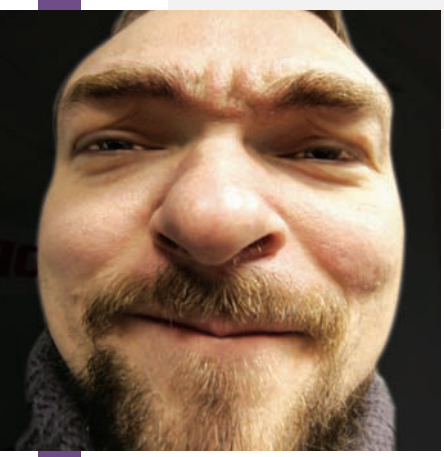
Również kolejne części Silent Hilla próbowały postawić graczy przed wyborami. W Shattered Memories dosłownie odpowiadaliśmy na pytania zadawane przez psychoanalityka, dr. Michaela Kaufmanna. Downpour, zgodnie z trendami panującymi na rynku w czasach siódmej generacji konsol, sprowadzał wszystko do wciskania kolorowych guzików. Nikt już nawet nie starał się **sprząc mechanizmy decydujące o wyborze zakończenia z rozgrywką** w tak naturalny sposób, jak robiła to „dwójka". I to właśnie dlatego wciąż powracam do niej w swoich niespokojnych snach. |CDA|

> Mało kto ma świadomość, że Silent Hill 2 stanowi specyficzny test psychologiczny.



Zakończenie Rebirth wymaga od gracza pewnego uporu i cierpliwości, ale zapada w pamięć na długo.

Egzystencjalny horror, na który nie wszyscy są gotowi.



Nie kupuję już flagowców(*)

Porzucił lustrzankę: **Allor**

Jeszcze miesiąc temu tej gwiazdki w tytule by nie było. Po dekadzie flagowych Palmów, nie mniej flagowych iPhone'ów oraz epizodzie z Galaxy przerzuciłem się najpierw na OnePlusa, a następnie na POCO – bo po co przepłacać, skoro już nie trzeba? I tak też by zostało, gdyby nie...

Nie, wcale nie poszło o wydajność. Ta w przypadku mojego POCO X3 Pro całkowicie wystarczała – i mogę powiedzieć z dużym przekonaniem, że będzie tak jeszcze przez kilka lat. Nie ma w tym żadnej magii. Otóż znany z flagowców Snapdragon 860 oraz 8 GB RAM-u sprawiły, iż nawet średnio zoptymalizowane nakładki na Androida działały płynnie, zwłaszcza na ekranach o odświeżaniu 120 Hz – a taki miałem. Również na dostępność poprawek bezpieczeństwa narzekać nie mogłem. A, jeszcze ta bateria: nie czułem się już niekomfortowo, gdy poziom naładowania spadał poniżej 20%, bo to nadal pozwalało mi być pod telefonem nawet przez kilka godzin. W porównaniu do mojego ostatniego „jabłka", które potrafiło się wyłączyć, mając ponad 30%... Heh, tu naprawdę nie było czego porównywać. A mówimy o modelu, który kupiłem (w dniu premiery!) za niecałe 1000 złotych!

Skąd zatem ta gwiazdka? Przez aparaty. W dzień było wprawdzie okej, miałem fajny szeroki kąt, a i selfie udało mi się zrobić takie, żeby dało się mnie rozpoznać. Wprawdzie tylko raz, w celach identyfikacji na firmowym Slacku, ale więcej nie potrzebowałem. Tyle że podczas robienia zdjęć warunki nie zawsze są idealne. I dlatego przed wyjazdem do krainy aligatorów zacząłem szukać czegoś lepszego i niebędącego osobnym aparatem fotograficznym, bo drugiego urządzenia do kieszeni nie zmieszczę.

Rzut oka na ofertę sklepów wystarczył mi jednak, by błyskawicznie skreślić obecne flagowce. **Nieważne, czy to Apple, Samsung (Huawei straciło dostęp do usług Google'a, więc jakość zdjęć przestała już mieć znaczenie), Xiaomi, czy OnePlus – ceny są chore!** Okej, „jabłka" trochę się bronią wysoką ceną odsprzedaży i pięcioletnim okresem wsparcia, ale nie na tyle, by wydać na takie cudo więcej niż na kartę graficzną! Zwłaszcza kiedy ceny GPU zaczęły wracać do normalności (korzystając z okazji, pozdrawiam górników i lecące w dół ETH z resztą ferajny).

Skoro kupowanie nowych flagowców wydaje się bezsensowne, to może warto sięgnąć po poprzednie? To okazało się strzałem w dziesiątkę, dzięki czemu stałem się szczęśliwym posiadaczem ostatniego Note'a. Czy jest szybszy od POCO? Nie sprawdzałem, działa wystarczająco płynnie, by nie miało to znaczenia. Czy ma dobry ekran? Tak, a nawet super, choć nie dla niego Note'a kupiłem. Czy się grzeje? Na tyle, że będzie jak znalazł w zimie, lecz nie aż tak, by przyćmiło to fakt, że robi świetne zdjęcia zarówno w dzień, jak i w nocy – i to z ręki, bez statywu oraz bez lampy błyskowej! Szczególnie te z głównej matrycy, choć i ultraszerokokątna (a kocham takie ujęcia) jest bardzo dobra. Ba, nawet teleobiektyw x5 daje radę, bo powiększenie jest w nim optyczne, więc akurat przyda się do obserwacji fauny w trakcie wakacji.

W dodatku bez problemu włożyłem do środka kartę pamięci, a zatem miejsca na wspomnienia na pewno mi nie zabraknie, nawet bez dostępu do chmury. Tylko nie mówcie o tym tegorocznym flagowcom, bo to byłby już dla nich cios poniżej pasa. |CDA|

> Skoro zakup nowego flagowca nie ma sensu, to może warto sięgnąć po poprzedni?

PO-PO POWER-UP!

Zjadł grzybka i urósł: **Arkadiusz „Cascad" Ogończyk**

Opowiadanie o tym, jak trudne były gry wideo w czasach, gdy branża się formowała, potrafi wynudzić nawet buddyjskich mnichów, którzy po całym dniu spędzonym w pozycji lotosu i tak woleliby posiedzieć chwilę dłużej, niż zagłębiać się w ów temat. Tym bardziej że wcale nie było tak źle – mieliśmy przecież power-upy.

Nie ma piękniejszego widoku w mieście pełnym zombie.

Lata, w których twórcy gier podkręcali wyzwanie bezlitośnie (i często nieuczciwie) po to, by zachęcić nas do wrzucenia kolejnych monet do automatu w salonie arcade, nie były pozbawione nadziei. Raz na jakiś czas to my mogliśmy poczuć się panami sytuacji, trafiając na sekretne przedmioty, dopałki, power-upy. Nazwijcie je, jak chcecie, pod każdym imieniem są wspaniałe, bo dawały niezapomniane chwile dzieciakom chcącym pograć choćby kilka sekund dłużej.

Dawaj na ring

Power-up to zbitka słów stworzona przez Japończyków zakochanych w używaniu angielskiego w sposób bardziej pasujący do ich kontekstu kulturowego i języka niż do oryginału (tzw. wasei-eigo). **Pierwszy przedmiot „podnoszący naszą moc" pojawił się w 1980 roku w Pac-Manie**. Na planszy z żółtym zjadaczem kropek poza duchami znajdowały się bowiem jeszcze inne, specjalne kropki, które na chwilę odwracały sytuację. Po zjedzeniu jednej z nich zamiast uciekać przed przeciwnikami – ci nie byli już dla nas zagrożeniem – mogliśmy zacząć ich gonić i na samym końcu zjeść! Dziś wydaje się to proste i oczywiste, z punktu widzenia projektu gry całkowicie odwracało jednak zasady, na jakich funkcjonowaliśmy (zamiana ról ofiary i drapieżnika). Właśnie takie przebłyski geniuszu i wizjonerstwa sprawiły, że cały świat oszalał na punkcie automatu Namco, a Pac-Man do dziś otrzymuje kolejne wersje i reedycje.

Najważniejsze dla historii power-upów tytuły pojawiły się niedługo później. **Super Mario Bros. w 1985 roku przedstawił dopałki w formie nie tylko funkcjonalnej, ale i jasnej od strony wizualnej**, która błyskawicznie tłumaczyła, jak działa zebrany przez gracza przedmiot. Grzybek powiększający Mario pozwala popełnić dodatkowy błąd przed porażką, kwiatek sprawia, że drugi z dostępnych przycisków NES-a (pierwszy był od skakania) umożliwia nam strzelanie, a gwiazdka zmienia muzykę w grze i pompuje adrenalinę, transformując nas w nietykalny wąsaty pocisk, który może po prostu biec przez świat i niczym się nie martwić.

> Dopalacze w rzeczywistości to nic fajnego, ale w grach? Czysta frajda!

Ta rewolucja sprawiła, że branża obrała nowy kurs utrzymujący się praktycznie do końca lat 90. Zresztą Mario nadal korzysta z tych dopałek, utrwalając ich istnienie nie tylko w ramach swej serii, ale i w grach w ogóle. Równie dużą zmianę wprowadził tytuł, o którym dziś już raczej nie pamiętamy – Gradius autorstwa Konami (też z 1985 roku). Ta gra o „lataniu stateczkiem i strzelaniu" zmieniła podejście do power-upów, oferując możliwość zebrania różnych dopałek po to, by to gracz wybrał, w jakim momencie chce z nich skorzystać, zamiast zdawać się na natychmiastowy efekt stosowany przeważnie w innych produkcjach. Oczywiście podobne rozwiązania są dziś dla nas banałem – ale właśnie dlatego, że prawie 40 lat temu ktoś to wymyślił. Niepozorne dodatki wprowadziły tak duże zmiany w projektowaniu gier, że cały czas je widzimy.

Power fantasy na chwilę

W chwilowym wzmacnianiu gracza niewrażliwością na ataki czy też nieskończoną amunicją **chodzi przede wszystkim o zrealizowanie tzw. power fantasy, czyli fantazji o potędze**. Po to wchodzimy w cyfrowy świat, by być silnymi i robić nadludzkie akrobacje. Dotarcie do chwili, w której to wrogowie muszą na nas uważać, a nie odwrotnie, okazuje się szczególnie słodkie w sytuacji, gdy wcześniej sporo obrywaliśmy. Stąd tak mocne skojarzenie wirtualnych dopalaczy z epoką automatów. Wraz ze zmianą modeli biznesowych, zakopaniem salonów arcade i rozkwitem branży mobilnej gry przestały potrzebować power-upów. Mniej ważnym powodem było to, że dopałki nie pasowały do coraz bardziej realistycznych założeń nowych hitów, a głównym fakt, iż rzeczone power fantasy – uczynienie z gracza sprawczego i potężnego centrum wirtualnego świata – stało się standardem dla całej rozgrywki, a nie wyłącznie wybranych jej

Kto nigdy nie dostał niebieską muszlą w plecy, nie wie nic o zdradzie.

Piękna okładka kultowej gry.

Maska Aku Aku często wiernie towarzyszy Crashowi.

momentów. Producenci zaczęli się skupiać na tym, byśmy bawili się coraz bardziej komfortowo, co rusz dając nam do dyspozycji silniejsze postacie. Od momentu, gdy Lara Croft musiała wykonywać skoki z dokładnością co do piksela i oszczędzać każdy nabój, do chwili, w której po prostu zwiedza świat, jakby kręciła nowy serial dokumentalny dla Discovery, nie minęło wcale tak dużo czasu.

Kwestia tego, jak mocnymi bohaterami sterujemy, zmieniała się (uogólniając) na przestrzeni kolejnych generacji sprzętowych, a same power-upy zostały zamienione na inne ograniczone czasowo przyjemności. Sporo strzelanin daje nam do dziś np. możliwość chwilowej zabawy minigunem albo mocno skąpi amunicji do najpotężniejszych spluw, byśmy mieli szansę uznać je za zakamuflowane power-upy (np. granatnik w serii Resident Evil czy Hammer of Dawn w Gears of War). Erpegi (a także bijatyki 2D), do których nie pasuje rozwalanie skrzynek, by wyciągnąć z nich coś wyjątkowego, znalazły sposób na podanie nam pomocnej ręki w postaci superataków i umiejętności, jakie trzeba ładować bardzo długo, w specyficzny sposób i czasem nawet przez kilka walk. Nie są to power-upy w ścisłym znaczeniu tego terminu, jednak spełniają tę samą funkcję – na chwilę **zmieniają nasze wrażliwe cyfrowe ciała w emanację boga światła tańczącego poloneza i palącego kości swoich wrogów**. Kolejną ewolucją tego rozwiązania były tzw. ulty, czyli ataki specjalne z gier sieciowych (zwłaszcza z gatunku MOBA), które za sprawą Destiny i Overwatcha na dobre przeskoczyły także do hero shooterów.

Odznaka z ziemniaka

Gry straciły dużą część swego czaru przez wycofywanie się z wielu rozwiązań, na których wyrosły. Rezygnowanie z power-upów stanowi jeden z przykładów takich działań – także dlatego, że wzmocnienia są czymś unikalnym dla naszego medium. Chwile, gdy znajduje się i chwyta dopałkę, dzięki czemu przez kilka sekund można całkowicie odwrócić sytuację na ekranie, zmieniają się we wspaniałe wspomnienia. By je osiągnąć, musi zostać jednak spełniony warunek tymczasowości takiego ulepszenia – a żeby jeszcze trochę podbić stawkę, część tytułów stawia na pewną losowość sprawiającą, że nie zawsze wiemy, kiedy i jakie power-upy otrzymamy. Fantastycznie radzą sobie z tym przede wszystkim gatunki, które nie muszą udawać, że raczą nas „poważną opowieścią". Dlatego mamy duże szczęście, że platformówki mocno odżyły w ostatnich latach. Maska Aku Aku przywdziewana czasem przez Crasha Bandicoota, by mógł biec przed siebie niczym włochaty berserker, to bowiem jeden z najlepszych przykładów tego, czym powinna być cyfrowa zabawa i jak fantastycznie da się przedstawić oraz wpleść w świat gry power-upa.

Innym gatunkiem, który bez power-upów żyć nie może, są wyścigi kartów. I niezależnie od tego, czy zbudowano je na fundamentach uniwersum Nintendo, Crasha, LittleBigPlanet, czy nawet Garfielda lub Final Fantasy – nic tak nie dynamizuje w nich rozgrywki jak to, co znajdujemy na planszy. **Możliwość ciągłego odwracania sytuacji fascynuje i przykuwa do pada, generując nieskończone pokłady grywalności** w multiplayerze, w którym często wyrównuje się w ten sposób szanse. Wiele zręcznościowych wyścigów też trzyma się tego schematu, choć zamiast bomb, rakiet i innych śmiercionośnych zabawek na torze rozmieszczane jest nitro pozwalające przyspieszać do poziomu Strusia Pędziwiatra po dzbanku kawy.

Nie mógłbym zakończyć tego wątku bez hołdu dla niebieskiej muszli z Mario Kart (popularnej „blue shell", choć poprawnie powinno się pisać o „kolczastej muszli" – spiny shell), stojącej na czele najbardziej memicznych dopałek w gatunku. Na czym polega fenomen tej broni? Przeważnie pojawia się raz na wyścig i zawsze uderza w gracza na pierwszym miejscu (stąd mogą ją zgarnąć tylko kierowcy pozostający w tyle). Nie ma nic podlejszego (i zabawniejszego) niż trafienie kogoś takim pociskiem na kilka metrów przed metą. Wokół podobnie ikonicznych i dobrze przemyślanych umilaczy zabawy budowano niegdyś całe legendy i serie – obecnie pisze się artykuły, by o nich nie zapomnieć. |CDA|

Zjedz tabletkę i zacznij gonić duchy – czego nie rozumiesz?

Gry łączą, nie alienują

Rozmawiamy z Marcinem Gortatem

Rozmawiał nie o koszykówce: **b-side**

Najwybitniejszy polski koszykarz w historii uważa, że gry i sport mogą iść w parze. Prowadzi własny turniej w Call of Duty, 20 razy ukończył Diablo II, uwielbia historyczne strategie i gdyby miał czas, chciałby zrobić lepszego survivala niż The Forest.

Barnaba Siegel: Gdy rozmawiamy, wciąż trwa Sokołów Gortat Cup, czyli turniej w Call of Duty: Warzone. Opowiedz nam proszę o tych rozgrywkach.

Marcin Gortat: Jeśli chodzi o grę samą w sobie, to można powiedzieć, że Warzone trochę umiera w Europie, choć wciąż jest bardzo popularny. Ale ta sytuacja automatycznie sprawia, że nasz Cup stał się jednym z popularniejszych i lepiej płatnych pod względem nagród. Pomysł na turniej powstał w 2021 roku, oryginalnie mieliśmy 15 rund i rozgrywaliśmy je przez ponad osiem miesięcy. W każdej z rund do wygrania było 1500-2000 złotych. W pierwszej edycji zwyciężył Mateusz „Moorpheus" Ludwig, aktualnie jeden z czterech najlepszych graczy Warzone'a w Polsce. W ramach nagrody polecimy razem do USA, na pewno zabiorę go na jakiś mecz NBA.

A jak wygląda drugi sezon Gortat Cup?

Ruszyliśmy w styczniu, tym razem mamy 10 rund, a pula nagród to około 100 tys. złotych. Do wygrania każdorazowo są 4000 złotych oraz dodatkowe pieniądze za największą liczbę fragów. W Warzone'a gra się w drużynach, ale u nas turniej został tak skonstruowany, że składy są dobierane losowo. Może się więc tak zdarzyć, że jakiś zwykły „bambik" zagra w drużynie z topowym graczem. A to całkiem fajne, bo dzięki temu można i poznać się z takim prosem, i mieć szansę na wygraną.

Zwycięzcą zostaje ten, kto będzie miał najwięcej wygranych rund w danym sezonie. Oprócz nagród pieniężnych oferujemy też sporo sprzętu gamingowego i ponownie wylot do Stanów Zjednoczonych. Wszystkie dodatkowe informacje i linki do streamów znajdziecie na www.gortatcup.com.

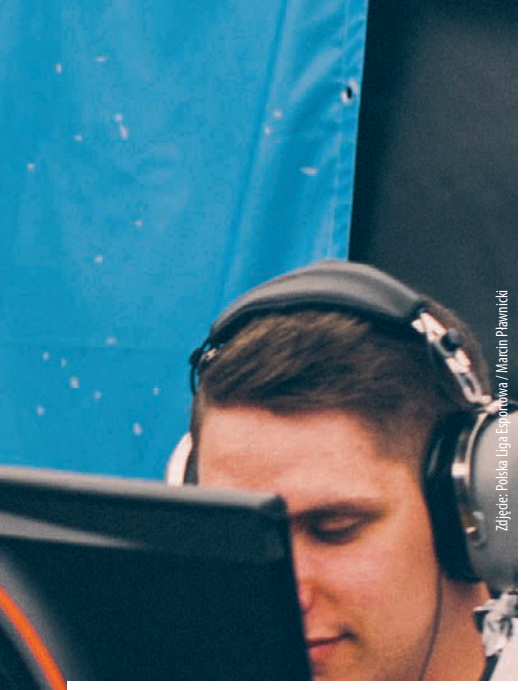
> „Raz na dwa tygodnie, jak mi się uda urwać, to potrafię pograć osiem godzin do rana".

Turniej cieszy się sporą popularnością?

W tym sezonie przenieśliśmy się na Discorda i z miejsca przyszło za nami ponad 1000 osób. I tak jak w 2021 mieliśmy czasem problem z wypełnieniem serwera gry, czyli znalezieniem kompletu 150 graczy, tak teraz nie dość, że jest on pełen, to zawsze jeszcze kilkadziesiąt osób czeka w rezerwie. Gdy zaczynamy zapisy na nową rundę, lista wypełnia się dosłownie w minutę. Jednak nie tylko liczby są ważne, ale też to, że udało nam się stworzyć po prostu fajną społeczność wokół Warzone'a.

To pytanie, od którego w sumie powinniśmy zacząć: czemu Warzone, a nie inna gra, np. nadal bardzo popularny Counter-Strike?

Przede wszystkim dlatego, że sam gram w Warzone'a. Zaczęło się od tego, że Izak zaczął mnie namawiać, spróbowałem, bardzo mi się spodobało i do dzisiaj biegam ze swoją ekipą. Tak w zasadzie to od lat gram w Call of Duty, ale niemal wyłącznie w trybie zombie. Kiedy byłem w NBA,



Zdjęcie: Polska Liga Esportowa / Marcin Pławnicki

siadałem po treningach i z drinkiem w ręku katowałem zombiaki (*śmiech*). Ale teraz spodobał mi się battle royale i rywalizacja z innymi drużynami.

A inne gry? Taki CS:GO jest bardzo mocno skillowy. W Warzonie można sobie jakoś dać radę, czasem schować się gdzieś w krzakach i przykampić. A w Counter-Strike'u jak już trafimy na topowego gracza, to w zasadzie niemożliwe będzie pokonanie go – ma szybkość, refleks, znajomość terenu nieosiągalne dla kogoś, kto nie gra w to cały czas.

A kim są członkowie ekipy, z którą grasz?

Najczęściej gram z czołówką osób z mojego Cupa. Pikaczuuu, Rocket, Zachar i Moorpheus – czwórka, która zwyciężyła już sporo rozgrywek w Europie i naprawdę godnie reprezentuje nas jako Polaków. Tylko kiedy ja mam ochotę tak sobie rekreacyjnie pograć, muszę czasem poczekać, aż oni skończą jakiś turniejowy mecz, to jest w końcu ich praca. A jak się zgramy, to biegam z nimi i – jak ja to mówię – amunicję za nimi noszę (*śmiech*).

Wspomniałeś, że w czasach NBA rozwalałeś zombiaki w Call of Duty. W ostatnich latach czytaliśmy sporo newsów o piłkarzach, którzy grają w Fortnite'a – pojawiały się wtedy niespecjalnie przychylne reakcje na taki sposób spędzania czasu. Czy w twoim przypadku też się zdarzało, że trener czy koledzy robili jakieś uwagi na temat tego, że grasz?

Nie, absolutnie. Nikt nie może mi powiedzieć, jak mam spędzać wolny czas. Jesteśmy dorosłymi ludźmi i każdy robi to, co chce. Jeśli miałbym to porównać do jakichś sportowców, którzy idą na imprezę, piją do rana i następnego dnia są ojcami piątego dziecka z piątą kobietą, to zdecydowanie wolę zombie w Call of Duty. I tak patrząc w przeszłość, to chyba nie najgorzej wybrałem. Oczywiście są też normalni zawodnicy, którzy wracają do domu i odpoczywają, czytają książki, edukują się.

Dla mnie tryb zombie to była na pewno odskocznia od tego, co robiłem na co dzień, rodzaj „bezpiecznej rywalizacji". Zresztą to też nie wyglądało tak, że grałem po osiem-dziesięć godzin, nie miałem nawet tyle czasu. Sądzę, że dwie godzinki to był „maks", a potem leciałem spać albo na trening.

Jest Warzone, był tryb zombie. Całe życie grałeś w strzelanki czy próbowałeś też innych gatunków?

Całkiem niedawno grałem w Port Royale 4, wcześniej sporo w Company of Heroes 2. Uwielbiam Diablo, oryginalną „dwójkę" przeszedłem chyba ze 20 razy, tę odświeżoną też już zaliczyłem. Kocham Shoguna i Rzym z serii Total War... w sumie wszystkie tego typu strategie to dla mnie megasprawy. A z takich rzeczy, na których się wychowałem, to StarCraft i UFO: Enemy Unknown z serii XCOM, nawet teraz mam jedną część ściągniętą, ale już z milion razy ją przeszedłem. Za to w StarCrafta najchętniej grałem z kolegami trzech na trzech albo czterech na czterech.

Teraz najbardziej wpadłem „w korek" z Forestem, to gra survivalowa, w której biegasz po mapie, budujesz domy, osady i miasteczka. Moja ekipa od grania pokazała mi ten tytuł kilka miesięcy temu, a przeszedłem go już chyba z osiem razy od tego czasu. Kończę, restartuję, zaczynam od nowa i skaczę po tych jaskiniach. To wszystko robię oczywiście tylko w wolnym czasie, poza tym mam też swoje zajęcia, obowiązki biznesowe czy fundacje, z którymi działam. Ale nie ukrywam, że tak raz na dwa tygodnie, jak mi się uda urwać, to potrafię „zrobić nockę", pograć osiem godzin do rana.

Teraz czekam jak na szpilkach na październik, kiedy ma wyjść druga część tej gry, czyli Sons of the Forest. Nie ukrywam, że kiedyś nawet przeszło mi przez myśl, żeby zrobić własną grę survivalową – widzę, skromnie mówiąc, co można ulepszyć w takim The Forest, żeby stał się naprawdę wielkim hitem. Ale to myślę o tym bardziej tak w sferze marzeń.

Prawie wszystkie gry, które wymieniłeś, łączy tryb sieciowy stawiający albo na głęboką współpracę, albo na ostre współzawodnictwo. Czyli to trochę tak, jakbyś przenosił swoje pasje z boiska na ekran.

Tak, zdecydowanie. To jest dla mnie cała esencja grania, że tworzysz drużynę, możesz koledze pomóc albo wspólnie obmyślić z nim plan ataku. Myślę, że gry po prostu łączą, a nie alienują. Ale chociaż to fajny sposób na spędzanie czasu, trzeba utrzymywać w życiu pewien balans. Ja jestem już na „głębokiej emeryturze" i mogę sobie na to pozwolić, ale młody człowiek musi pamiętać, że ma szkołę, edukację, musi iść do pracy, wypadałoby wstać od monitora i zrobić trening, pójść na spacer, pobiegać, pojeździć na rowerze. Nie można po prostu zapomnieć o tym, że jest też życie poza komputerem. Gra to fajna odskocznia od wielu rzeczy, ale nawet żeby być w takiej grze efektywnym, trzeba na co dzień zobaczyć też trochę światła dziennego. |CDA|

Gortat Cup to jeden z największych turniejów Warzone'a w Europie.

Jedzenie, toaleta, spanko

Bardziej ludzkich gier zażyczył sobie: **Arkadiusz „Cascad" Ogończyk**

Rzeczywistość gier wideo, a raczej całej kultury popularnej, wydaje się wyprana z najbardziej podstawowych ludzkich czynności. Piramida Maslowa jest zamknięta dla naszych ulubionych bohaterów, a szkoda, bo podleganie podstawowym ograniczeniom i potrzebom mogłoby ich do nas zbliżyć bardziej niż kolejna ckliwa scena.

Szukając połączeń między początkami gier wideo a ich obecnym kształtem, zakopiemy się w przykładach pokazujących, że trzon największych tytułów niewiele się zmienił. Latając statkiem w Galadze (1981), wykonywaliśmy manewry, by trafić w ruchome cele, po czym te znikały, dając nam punkty. Praktycznie to samo robi się w nowoczesnych strzelaninach, tylko w trzech wymiarach. Doczekaliśmy się lepszej reżyserii, dialogów i zbierania nowych broni, jednak **bohaterowie wciąż są tak bohaterscy, że zamiast kanapką z serem najadają się widokiem pokonanych wrogów**. Pokazuje to ponadczasowość pewnych mechanizmów i samych gier, istnieją jednak obszary i typy zabawy, w których możemy dopraszać się o nieco mniej umowności. Protagoniści rzadko śpią, trochę częściej jedzą i prawie nigdy nie korzystają z toalety. Czemu?

Symulacja, stymulacja, taka sytuacja

Moment, w którym twórcy zaczęli zauważać, że w grach można wykonywać bardziej prozaiczne czynności niż walka z potworami, zaciera się w mrokach dziejów. Może za początek tego trendu uznamy pierwsze strategie ekonomiczne, może The Oregon Trail – zależy, na co się uprzemy (i jak bardzo). Nikt jednak tak wyraźnie nie wprowadził codziennych aktywności do gry akcji, jak Technōs w River City Ransom (cykl Kunio-Kun), gdzie chodzona bijatyka została wzbogacona o wypadające z przeciwników pieniądze, za które można kupić książkę, udać się do łaźni lub coś zjeść, podnosząc konkretne parametry postaci. Z różnym skutkiem, raczej symbolicznym, chwytały te tropy także erpegi wykorzystujące łóżka jako miejsce do sejwowania lub odzyskiwania zdrowia przez drużynę. W ramach wszelakich obozowisk i tawern było to narzędzie służące do głębszego zanurzenia gracza w wirtualnym świecie. Działa to do dzisiaj.

Swoje kilka groszy do wprowadzania „prawdziwej" prozy życia, jeszcze przed pierwszymi Simsami, dorzuciło Harvest Moon (Super Nintendo) i Animal Crossing (Nintendo 64). Obie gry udowadniały, że **zwykłe odwiedzanie sąsiadów i zbieranie plonów może być wystarczająco ciekawe**, by serie zainspirowały rzeszę naśladowców i trwały do dzisiaj. Dzieje się tak, ponieważ wymagamy od gier nie tylko akcji i kombinowania – liczymy w nich także na to, co aktualnie określa się jako „slow life", tylko w wydaniu cyfrowym. Obcowanie z czymś, co nie opiera się na bezustannym konflikcie i pozwala przebywać, choćby wirtualnie, w sielankowym miejscu, jest zaskakująco potrzebne graczom. A może jednak trudno być tym zaskoczonym? Przecież podobnie jak w każdym innym gatunku sztuki – w grach także powinna znajdować się warstwa obyczajowa.

> Mimo olbrzymiej liczby nisz i specjalizacji gry wideo wciąż są w wieku formatywnym.

Pękłaś serce moje

W ogólnym rozrachunku – mimo olbrzymiej liczby nisz i specjalizacji – gry wideo wciąż są w wieku formatywnym. Przekształcają się i zmieniają niczym płyty tektoniczne pod Pacyfikiem. Dlatego tak bardzo szukam śladów codzienności w tytułach, których główne mechanizmy bazują na czymś zupełnie innym. **Uwielbiałem gangsterskie GTA: San Andreas za warstwę związaną z siłownią, jedzeniem i fryzjerami.** Elementy tego typu – coraz częściej obecne w otwartych światach – z czasem stały się podwalinami pod cały trend produkcji survivalowych. Łączenie akcji z wydobywaniem surowców oraz wymuszeniem pewnych powtarzalnych czynności (np. poprzez wskaźnik staminy/zmęczenia) postawiło gry na głowie i wybuchło wszystkim w monitor lata temu, czy to w DayZ, czy w Ark: Survival Evolved, czy nawet w Minecrafcie. Symulowanie potrzeb, które nie są najwygodniejsze pod względem rozgrywki, ale uzasadnione przez zwykłą logikę, było strzałem w środek tarczy dla wielu tytułów.

Najwięcej do zrobienia mają i powinny mieć w tej kwestii „gry środka". Tytuły, w których jesteśmy na bardzo ważnej misji, ale nie myślimy nawet przez chwilę o tym, że możemy potrzebować toalety, jedzenia lub snu. **Tematy toaletowe są często komediowe i nie wszędzie pasują, jednak ktoś musi je w końcu zrobić na serio**, a łazienki powinny przestać być jedynie stałą dekoracją, w dodatku najczęściej pojawiającą się w horrorach. Możliwość jedzenia w erpegowych barach wydaje się super, szczególnie w seriach Yakuza i Persona, ale czemu tak rzadko czynność ta jest połączona z rytuałami jak w FFXV, gdzie rozbijamy obóz i wspólnie biwakujemy z przyjaciółmi? Czy wirtualne spanie też nie może poruszać więcej elementów fabularnych do przodu albo być właśnie czymś normalnym? Mam nadzieję, że zwykłe akcyjniaki, wielkie przeboje z otwartymi światami i topowe zręcznościówki w końcu zauważą, że tym, co najbardziej zbliża nas do gry i jej bohaterów, nie jest rozbudowany twist, a to, że widzimy na ekranie trochę wyraźniej(*) odbity realny świat. |CDA|

(*) Tylko proszę nie za wyraźnie, żeby celność moich strzałów ze snajperki nie spadała przez to, że bohater wypił wielki kubek soku z porzeczki i teraz czuje ciśnienie na pęcherzu.

GDYNIA ŚWIĘTOJAŃSKA 84 • **KATOWICE** GALERIA KATOWICKA • **KRAKÓW** DIETLA 51 • **ŁODŹ** MANUFAKTURA • **POZNAŃ** POSNANIA • **SZCZECIN** AL. PIASTÓW 53
WROCŁAW OŁAWSKA 16 • **WROCŁAW** ALEJA BIELANY • **WARSZAWA** BLUE CITY • **WARSZAWA** TAMKA 49 • **WARSZAWA** WOLA PARK

Między grą a filmem

Wywiad z Davidem Cage'em

Pytała: **Redakcja**

Od ambitnego debiutu z udziałem Davida Bowiego, przez elektryzujące opowieści o ludzkiej naturze, po znajdujący się w produkcji tytuł z uniwersum Gwiezdnych Wojen. W 25. rocznicę istnienia Quantic Dream o historii i ambicjach studia opowiada nam jego założyciel, David Cage.

Czy gry wideo są najlepszym medium do opowiadania historii? Dlaczego wybrałeś akurat je, zamiast zająć się tworzeniem filmów?

David Cage: Gry to wyjątkowy nośnik historii – tylko one pozwalają snuć interaktywne opowieści razem z odbiorcami. Książka jest napisana raz na zawsze, film również pozostaje niezmienny, ale gry to historie, które można napisać wspólnie i odtwarzać wiele razy, by ujrzeć różne ich wersje. To fascynująca cecha. W odróżnieniu od kina i literatury mają w sobie coś unikalnego. Opowieści tworzą emocjonalne przywiązanie i angażują, pozostawiają ślad w umysłach graczy. Opowiadanie historii to istotna rola gier, co udowodniło wiele studiów. Nie ma też różnicy, czy jest to stricte opowieść interaktywna, czy też gra akcji.

W waszych grach nie brakuje sekwencji stworzonych z użyciem technologii motion capture. Jakie oferuje ona możliwości w zakresie tworzenia narracji oraz jakie są jej zalety i wady?

Nasze eksperymenty z mocapem zaczęły się jeszcze w 1996 roku. W tamtych czasach była to stosunkowo nowa technologia. Pierwotnie została zaprojektowana pod kątem badań medycznych, ale niektóre firmy zajmujące się grami zaczęły ją stosować do animowania modeli 3D. Zachwyciły mnie jej możliwości, to, jak za pomocą motion capture dało się uzyskać realistyczną animację,

Czy fabuła Star Wars Eclipse będzie równie dramatyczna, jak w poprzednich grach studia?

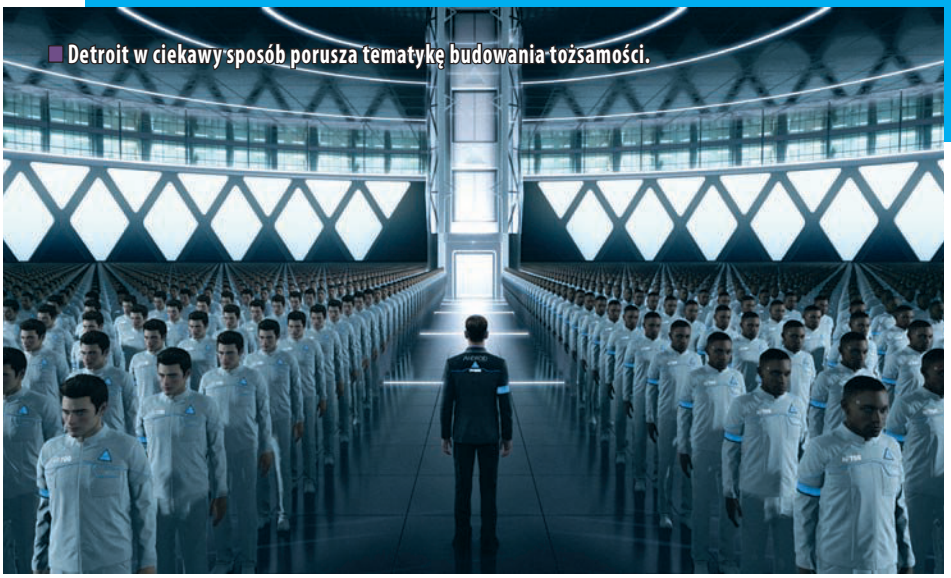
która pozwalała na pracę z aktorami. Dzięki niej mogłem ujrzeć rezultaty w czasie rzeczywistym, podczas gdy taka technologia jak keyframing wymagała tygodni starań dobrego animatora.

Ale pokochałem mocap, ponieważ dał mi także bezpośrednią kontrolę. Z tego też powodu lubię rendering w czasie rzeczywistym: od razu widać, co tworzysz, możesz to edytować, dopasowywać do swojej wizji, zaczynać od nowa tyle razy, aż będziesz zadowolony z rezultatu. Motion capture zapewnia animację świetnie imitującą naturalne ludzkie zachowanie, umożliwia uchwycenie różnych subtelności gry aktorskiej, pracy ciała, głosu itd. Wszystkie te rzeczy złożyły się na naszą decyzję, by w 2000 roku stworzyć własne studio do mocapu. Dało nam to okazję do nauczenia się go, eksperymentowania, testowania nowych pomysłów oraz tworzenia ogromnej liczby wysokiej jakości animacji do naszych produkcji, dzięki czemu gry mogły być w pełni animowane za pomocą tej konkretnej technologii.

Lubię też samą pracę z aktorami na planie, a przy tworzeniu gry możemy postawić grę aktorską na pierwszym miejscu i dopiero potem zadbać o takie aspekty jak oświetlenie czy scenografia. Przy tradycyjnych filmach o wszystkich tych trzech rzeczach trzeba myśleć jednocześnie.

Oczywiście, jak każda technologia, mocap to tylko narzędzie, dzięki któremu uzyskujemy konkretną animację. Póki co poziom realizmu i detali spełnia nasze potrzeby. Co nie oznacza, że nie jesteśmy otwarci na inne opcje.

Waszą pierwszą grą było The Nomad Soul, znane w USA jako Omicron. O grze sporo się mówiło m.in. za sprawą udziału Davida Bowiego. Jak oceniasz współpracę z tym artystą?



Detroit w ciekawy sposób porusza tematykę budowania tożsamości.

Praca z Davidem okazała się dla nas fantastycznym doświadczeniem – od samego początku do ostatnich chwil spędzonych przy projekcie. Był bardzo miły, profesjonalny, ciekawy, pełen szacunku wobec tego, czym się zajmujemy, oraz – oczywiście – niezwykle utalentowany. Prawdziwy gentleman. Sporo czasu spędziliśmy, rozmawiając o projekcie, muzyce i ogólnie o sztuce. Poświęcił nam naprawdę dużo uwagi i chętnie dzielił się wiedzą oraz doświadczeniem.

„Zawsze fascynowało mnie budowanie pomostów między różnymi formami sztuki".

Zawsze fascynowało mnie budowanie pomostów między różnymi formami sztuki i nadal jestem pod wrażeniem tego, że 22 lata temu udało nam się stworzyć w grze koncert z udziałem takiej gwiazdy. Sam jestem kompozytorem, więc praca na styku różnych mediów sprawia mi wielką radość, jak przy piosence „Hold On" do Detroit: Become Human czy utworze do Star Wars Eclipse. Miałem też szczęście, że dane mi było współpracować z licznymi utalentowanymi kompozytorami, takimi jak Angelo Badalamenti, »

Detroit: Become Human ma najwięcej fanów spośród wszystkich gier studia.

Normand Corbeil, Nima Fakhrara, Philip Sheppard oraz John Paesano – trzej ostatni stworzyli świetną muzykę do Detroit. Wspólnie z Fakhrarą zajmowałem się też utworem do teasera Eclipse, do którego wykorzystaliśmy prawdziwych japońskich bębniarzy oraz wiele tradycyjnych instrumentów.

Jak szukasz równowagi między „filmowością" gier a ich rozrywkowym aspektem? Czy wasze produkcje momentami nie przestają być grami i nie przypominają wtedy bardziej interaktywnego filmu?

Dla mnie film interaktywny to seria powiązanych ze sobą prostymi wyborami odcinków, coś jak „Czarne lustro: Bandersnatch". Fakt, czasami ludzie czują się zdezorientowani, bo tworzymy gry nastawione na fabułę i narrację. Są przekonani, że tego typu produkcje składają się z samych cutscenek i że nie ma w tym czystej rozgrywki. W Detroit: Become Human wcielamy się w trójkę bohaterów, w pełni ich kontrolujemy, oddziałujemy na przy sobie broń i nie strzelają do każdego, ale potrafią robić wiele innych rzeczy, które stanowią dla graczy wyzwanie.

Od wielu lat zadaję sobie następujące pytanie: „Czy gra wideo zawsze musi zawierać akcję i przemoc, by można ją było uznać za rozrywkową?". Uważam, że nie. Wiele filmów i gier (zwłaszcza tych niezależnych, ale nie tylko) nie ma w sobie pierwiastka przemocy, a mimo to nadal są one atrakcyjne.

Dla mnie wejście w buty androida, decydowanie o tym, co będzie robić, przygotowywanie rewolucji, określanie relacji z innymi oraz nadawanie znaczenia jego własnej historii, to coś, co można uznać za świetną zabawę. Zresztą w Detroit zagrało ponad siedem milionów ludzi, co sporo mówi o popularności takiego podejścia.

Myślę, że gatunki, tj. z góry przyjęte koncepcje na temat tego, czym powinny być gry wideo, to staromodne ograniczenie. Interaktywne

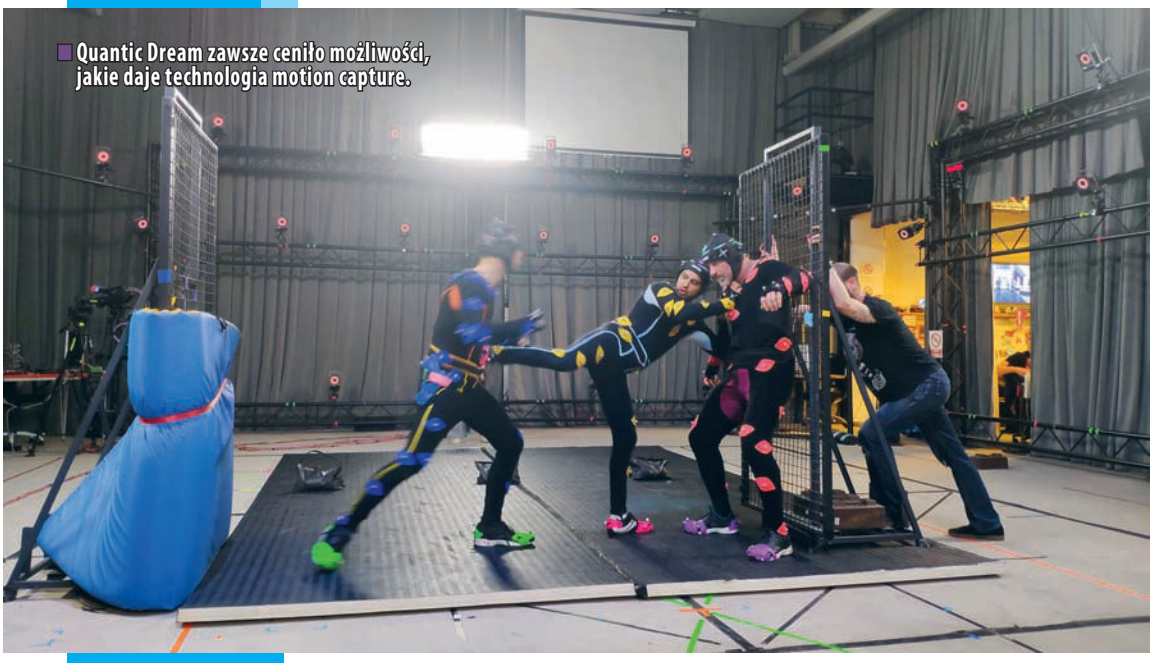
> „Plany co do Star Wars Eclipse nie zakładają powielania schematów z poprzednich gier".

otoczenie oraz inne postacie i opowiadamy własną historię poprzez konkretne akcje, decyzje, sukcesy i porażki. Fabuła nie jest przedstawiona za pomocą samych przerywników filmowych, ale bezpośrednio przy użyciu rozgrywki. Postacie nie zawsze noszą doświadczenie może sprawiać przyjemność na wiele sposobów, a nasze produkcje przyczyniają się do różnorodności w grach.

Wiele osób zarzucało Detroit, że zbyt rozbudowane drzewka rozwoju fabuły tak naprawdę psują immersję. Czy to nie jest tak, że kiedy gracz dostaje za dużo narzędzi do konstruowania własnej opowieści, to z uczestnika przygody zamienia się w jej twórcę?

David Bowie był bardzo zaangażowany w produkcję The Nomad Soul.

Ależ w Detroit: Become Human gracze właśnie mają być współtwórcami własnego doświadczenia. Stają się zarówno aktorami, jak i „współpisarzami" gry. Fabuła stanowi kombinację wykreowanego przez nas świata oraz ich własnych wyborów. To narracja tworzona wspólnie, odzwierciedlająca nasze postępowanie, decyzje i wartości moralne. Zupełnie niczym pisarz dysponujący różnymi opcjami gracze podejmują narracyjne wybory, które kształtują ich historie. Zostają współautorami doświadczenia i to jest to, co czyni nasze gry wyjątkowymi. Opowiadanie historii wraz z milionami innych ludzi z całego świata to najbardziej ekscytujący aspekt naszej pracy i za to ją kocham.



Quantic Dream zawsze ceniło możliwości, jakie daje technologia motion capture.

Proces tworzenia twarzy Connora...

...oraz Bryan Dechart, aktor użyczający postaci głosu i wizerunku.

Nie ukrywam jednak, że długo zwlekaliśmy z decyzją, czy pokazać graczom drzewko wyboru w Detroit. Obawialiśmy się, że jeśli w ten sposób ujawnimy niektóre sekrety, odkryjemy za dużo i to zniszczy całą magię. Jednak w naszej poprzedniej grze, Beyond: Dwie dusze, zrobiliśmy na odwrót – ukryliśmy wszystkie rozgałęzienia fabularne – i doszliśmy do wniosku, że to nie był dobry pomysł.

Kolejnym powodem ujawnienia drzewek wyboru jest fakt, że sporo czasu zajęło nam opracowanie gładkiego przejścia między scenami, aby ekrany ładowania pozostawały niewidoczne dla gracza. Te tablice okazały się idealnym rozwiązaniem. Owszem, łamią immersję, jednak wielu graczy przyznało, że podobała im się możliwość ujrzenia wszystkich ścieżek fabularnych, zwłaszcza tych, które pominęli. Uważamy, że ten konkretny aspekt Detroit przyczynił się do sukcesu gry.

Sporo lat dzieli Detroit od The Nomad Soul, ale mimo to wiele te produkcje łączy: są nastawione przede wszystkim na opowiedzenie historii i gatunkowo znajdują się bliżej filmów interaktywnych niż gier akcji. Czy masz ochotę spróbować innych gatunków? Czy efektem tego jest właśnie Star Wars Eclipse?

The Nomad Soul było jedną z pierwszych nowoczesnych gier 3D z otwartym światem. Poza tym to także jedna z pierwszych produkcji stworzonych całkowicie przy wykorzystaniu technologii motion capture oraz pierwsza, która zaoferowała wielu grywalnych bohaterów. Dlatego nasze późniejsze dzieła, jak Heavy Rain czy Detroit: Become Human, oparte są na odgrywaniu ról i opowiadaniu historii poprzez decyzje i wybory gracza.

Nasze plany co do Star Wars Eclipse nie zakładają powielania schematów z poprzednich tytułów. Szukamy dla siebie nowych wyzwań i kierunków do rozwoju. Zapowiada się na to, że pod wieloma względami Eclipse będzie naszym najambitniejszym projektem.

Czy możemy się spodziewać, że w Star Wars Eclipse znajdzie się mniej interaktywnej historii, a więcej elementów klasycznych erpegów?

Jak zostało zapowiedziane, Star Wars Eclipse będzie erpegiem akcji. Chcemy zaoferować graczom spektakularne sceny oraz angażującą i skomplikowaną fabułę. Nasz cel to stworzenie „epickiego" i pełnego emocji doświadczenia poprzez zaoferowanie narracyjnej głębi. Zależy nam na tym, by zaskoczyć naszych fanów i wykreować coś zupełnie nowego.

Czy podjęcie się takiego projektu oznacza, że Quantic Dream w przyszłości sięgnie też po inne światy przedstawione, np. skorzysta z settingu klasycznego fantasy?

W QD kochamy wszelkie rodzaje uniwersów, a najbardziej lubimy eksperymentować. Star Wars Eclipse należy do gatunku science fiction, Detroit: Become Human traktuje o uprzedzeniach, kilka lat temu stworzyliśmy zaś krótki film w klimatach fantasy – The Dark Sorcerer. Inne obszary też nie są nam obce.

Każdy z tych światów, każda wizja artystyczna, realistyczna lub odrealniona, każda intencja, poważna lub humorystyczna – wszystko to jest dla nas ekscytujące dopóty, dopóki mamy wrażenie, że możemy przekazać coś ciekawego. |CDA|

TAZO

Zebrać je wszystkie próbuje: **Bartłomiej Kluska**

W latach 90. małe krążki z obrazkami rozbudziły w młodych ludziach pasję kolekcjonerską i... zamiłowanie do niezdrowych przekąsek.

Początki tej opowieści sięgają XVII-wiecznej japońskiej gry menko, która polegała na rzucaniu najpierw glinianymi krążkami, a później tekturowymi, często pieczołowicie zdobionymi kartami w taki sposób, by strącać karty należące do przeciwnika. To być może właśnie japońscy emigranci w latach 20. i 30. XX wieku przywieźli tę zabawę na Hawaje, gdzie jednak do gry służyły już kartoniki usztywniające kapsle od butelek na mleko. Żetony ustawiało się w stosik i ciskało weń cięższym przedmiotem – te krążki, które wylądowały na ziemi rewersem do góry, trafiały do rzucającego, kto zaś na końcu partii zebrał najwięcej kartoników, zwyciężał.

Choć zaczynały jako zabawki, skończyły w roli obiektów kolekcjonerskich.

Gra wzięła swoją oficjalną nazwę od marki popularnego amerykańskiego napoju owocowego POG, bo to właśnie producenci napojów jako pierwsi wykorzystali komercyjny potencjał tkwiący w tej prostej rozrywce. Zaczęli na dołączanych do butelek żetonach umieszczać ilustracje, które wyzwoliły w graczach instynkty kolekcjonerskie – chęć, by zebrać wszystkie dostępne rodzaje krążków. W tym celu można było kupować kolejne butelki z napojami albo wprowadzić do zabawy element hazardu opierający się na zasadzie, że przegrany w partii bezpowrotnie traci swoje zbiory żetonów na rzecz zwycięzcy. Szaleństwo związane z pogami osiągnęło apogeum w latach 90., zachęcając do zbierania i rzucania kartonikami amerykańską młodzież. Wtedy też pomysł podpatrzyła produkująca chipsy firma Frito-Lay i rozsławiła go na świecie.

Obi-Wan Kenobi w chipsach

W 1994 roku do opakowań ze sprzedawanymi w Meksyku chrupkami Sabritas zaczęto dodawać żetony – już nie tekturowe, lecz z plastiku – z kreskówkowymi postaciami z serii „Zwariowane melodie" (królik Bugs, kaczor Daffy, kot Sylwester itd.). Aby nie wikłać się w spory licencyjne z właścicielem POG, **dla krążków wymyślono też własną nazwę – tazo. Sprzedaż chrupek z taką wkładką gwałtownie wzrosła**, więc ofertę poszerzono o nowe serie rysunków (m.in. z bohaterami filmów Disneya), a tazosy ruszyły na inne rynki, w tym również do Europy.

Donald i Turbo

W latach 80. obiektami kolekcjonerskimi stały się w Polsce historyjki dołączane do gum do żucia. Szczególną popularność zyskały te z produkowanej w Holandii owocowej gumy balonowej Donald, zawierające minikomiksy z bohaterami Disneya. Majka Jeżowska śpiewała nawet, że „Donald w kieszeni nasz humor odmieni", co sprawdzało się zwłaszcza wtedy, gdy w opakowaniu znajdowała się nowa historyjka (tych było ponad 100). Produkcję zakończono jednak na początku XXI wieku, młode pokolenie nie pozna już więc smaku Donalda.

Miłośnicy motoryzacji preferowali natomiast tureckie gumy Turbo, których atutem był nie tyle brzoskwiniowy, szybko zanikający smak, ile zdjęcia samochodów (a później także innych pojazdów) – z perspektywy polskich dróg zupełnie egzotycznych i luksusowych. Popularność gumy spadła w następnej dekadzie, na co wpływ miała plotka o jej rzekomej rakotwórczości.

Zdjęcie: ebay.com

Dziś na kartach menko królują postacie z mangi i anime, kiedyś widywało się na nich ninja i samurajów.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Nesnad, CC BY-SA 3.0

Do Polski trafiły już w 1996 roku. Ukrywano je w chipsach Lay's i Ruffles oraz w chrupkach Cheetos. Miały cztery centymetry średnicy i nacięcia po bokach, co pozwalało łączyć żetony i tworzyć przestrzenne konstrukcje. Można było nimi grać jak pogami, ale od rzucania szybko ścierały się nadruki, dlatego większość fanów po prostu swoje tazosy kolekcjonowała z nadzieją skompletowania całej serii. Młodzież naciągała więc rodziców na kolejną paczkę chipsów nie ze względu na walory smakowe tej przekąski, lecz po to, by zobaczyć, jaki krążek kryje się w opakowaniu. Nawet jeśli był to duplikat któregoś z posiadanych wcześniej wzorów, zawsze istniała szansa na wymienienie się nadmiarowym żetonem z innym kolekcjonerem. Wycenę takich transakcji ułatwiały liczbowe oznaczenia na tazosach wskazujące, jak często trafia on do chipsów (1 – wzór powszechny, 10 – unikat).

Pierwszą serią, która stała się obiektem pożądania polskich zbieraczy tazosów, były Gwiezdne Wojny (co wiązało się z kinową premierą komputerowo odnowionej pierwszej trylogii w 1997 roku). Firma Panini wsparła wówczas kolekcjonerów, wydając specjalny album-klaser służący do przechowywania cennych krążków, gdzie umieszczono też ciekawostki o filmie. Znakomicie wpisało się to w pasję zbieractwa – hobby w Polsce szczególnie popularnego. Starsi i poważni kolekcjonerzy poświęcali przecież czas i pieniądze, tropiąc rzadkie monety czy znaczki pocztowe, miłośnicy nowoczesności zbierali puszki po napojach, ekscentrycy – karty telefoniczne (CDA 11/2020), dzieci miały historyjki obrazkowe z gum do żucia i karteczki z notesików, a młodzież – właśnie tazosy. **Kto znalazł w paczce chipsów ultrarzadki żeton Obi-Wana Kenobiego, mógł się uważać za szczęśliwca.** By wejść w posiadanie brakujących egzemplarzy, niektórzy próbowali nawet dotrzeć do pracowników fabryki Frito-Lay w Grodzisku Mazowieckim!

Pokémony, Dragon Ball, gepard Chester...

Pomysł chwycił, więc producent wprowadzał na rynek nowe serie, z których największą popularność zyskały te z Pokémonami. Moda na japońskie stworki dotarła do Polski na początku XXI wieku, a kogo nie stać było na gry karciane czy komputerowe z tego uniwersum, ten mógł przynajmniej kupić chipsy z nadzieją, że w torebce znajdzie wymarzonego Pokémona.

Serii przybywało, a na tazosy trafili m.in. bohaterowie anime „Dragon Ball" i „Yu-Gi-Oh!", postacie z popularnych kreskówek, filmów i gier komputerowych, a także maskotka chrupek Cheetos – gepard Chester. **Poważni kolekcjonerzy mogli przechowywać swoje zbiory nie tylko w klaserach, ale też w specjalnych, bogato zdobionych pojemnikach (tzw. sarkofagach)**. Pojawiły się również tazosy metalowe (nielubiane przez nauczycieli i sąsiadów z powodu emitowanego hałasu), tekturowe, trójkątne, ośmiokątne, grube (zappery), takie z trójwymiarowymi nadrukami czy pokryte farbą luminescencyjną... – marketingowcy producenta osiągali wyżyny kreatywności, by dzieciak kupił jeszcze jedną paczkę chipsów.

A ponieważ metoda okazała się skuteczna, pomysł podchwycili konkurenci Frito-Lay. Firma Star Foods wprowadziła własne, bardzo podobne żetony, które oczywiście nie używały nazwy tazo i zazwyczaj miały nadruki niewymagające zakupienia kosztownych licencji (przedstawiały np. flagi państw czy zdjęcia zwierząt). Krążki – choćby ze znanymi piłkarzami – można też było znaleźć w batonikach Mars czy Snickers. Kto zaś nie chciał »

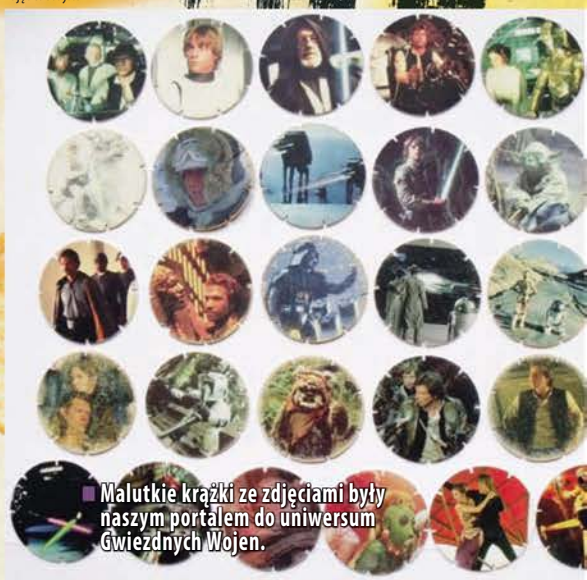
Pogi, tazosy, menko – jakkolwiek ją nazwać, gra jest popularna na całym świecie.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Jewel457, CC BY-SA 3.0

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Countakeshi, CC BY-SA 4.0

Pratazosy były zrobione nie z tektury czy z plastiku, lecz z gliny.

Zdjęcie: ebay.com



Malutkie krążki ze zdjęciami były naszym portalem do uniwersum Gwiezdnych Wojen.

niezdrowych przekąsek, ten mógł po prostu kupić zestaw gotowych hoppies. **Na początku XXI wieku trudno było przejść przez szkolny korytarz w trakcie przerwy i nie zobaczyć żetonów w rękach młodych ludzi**. Z czasem jednak dzieciaki – jak to mają w zwyczaju – zajęły się innymi pasjami, np. zbieraniem figurek ukrytych w jajkach niespodziankach, a moda na tazosy wygasła.

Niezdrowa namiętność

Dodawane do przekąsek krążki nie zniknęły. Okresowo powracały do łask młodych zbieraczy, wykorzystując motywy graficzne z aktualnie popularnych marek czy serii (np. Bakugan). Interesującym eksperymentem była także seria poświęcona Angry Birds, próbująca łączyć analogowe żetony z cyfrowymi czasami – na tazosach oprócz obrazków drukowano kody, których użycie pozwalało uruchomić na telefonie specjalne etapy tej gry.

Nawet dziś, przemierzając internetowe fora choćby miłośników Pokémonów, bez trudu znaleźć można ogłoszenia osób, które chciałyby wreszcie spełnić swoje dziecięce marzenie i uzupełnić kolekcję o brakujące żetony. Niektórzy natomiast sprzedają swoje zbiory – **w popularnym portalu aukcyjnych kompletny album z jedną serią da się upolować już za kilkaset złotych**.

Dzięki aukcjom można uzupełnić swoją kolekcję tazo bez jedzenia chipsów.

Tazosy to przejaw sprawnego marketingu umiejętnie podsycającego kolekcjonerskie namiętności. Zjawisko było tyleż barwne i interesujące, co szkodliwe dla zdrowia – przecież polując na pożądane żetony, młody człowiek niejako z konieczności zajadał się niezbyt pożywnymi przekąskami. Drzemiącej w ludziach potrzeby zbierania różnych przedmiotów chyba nie da się jednak wyeliminować, co specjaliści od sprzedaży doskonale wiedzą i wykorzystują – wystarczy przypomnieć choćby niedawne szaleństwo wokół maskotek, które dostawało się za zakupy w popularnej sieci dyskontów. **|CDA|**

Producenci bezbłędnie wyłapywali z popkultury te elementy, które mogły zachęcić dzieci do kupna chipsów.

Zdjęcie: ebay.com

Bohaterowie kreskówek na tazosach byli gwarantem, że po chipsy sięgną najmłodsi konsumenci.

Zdjęcie: ebay.com

Nie tylko tazosy

Na pomysł, by do opakowania dorzucać promocyjne drobiazgi, jako pierwsi w XIX wieku wpadli amerykańscy producenci papierosów. W paczkach umieszczali usztywnione karty z ciekawostkami i obrazkami, a pod sklepami zaczęły się wtedy ustawiać grupy dzieci proszących palaczy o odstąpienie tak pożądanych obiektów. Jednak dorośli często sami zostawali kolekcjonerami. Gdy na początku XX wieku na karcie dołączonej do papierosów miał znaleźć się baseballista Honus Wagner, ten – jako zawzięty wróg palenia – odmówił zgody na wykorzystanie wizerunku. Kilkadziesiąt kart zostało jednak wyprodukowanych, dziś zaś zamożni zbieracze są skłonni zapłacić za taki unikatowy egzemplarz nawet trzy miliony dolarów.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Chrisg382000, CC BY-SA 4.0

Na opóźniony pociąg czeka: **Bartłomiej Kluska**

Ilekroć utknąłem na dworcu, złorzecząc na jakość usług świadczonych przez PKP, tylekroć myślałem, że ja zorganizowałbym to lepiej. Choćby w miniaturze. Być może w takim, powszechnym przecież, doświadczeniu tkwi źródło popularności modelarstwa kolejowego w Polsce.

KOLEJKA PIKO

Modelarstwo kolejowe jest tak stare, jak sama kolej. Gdy tylko w XIX wieku w krajobrazie Wielkiej Brytanii czy Niemiec pojawiły się pierwsze parowozy ciągnące wagony po torach, natychmiast znaleźli się pasjonaci, którzy próbowali odtwarzać to zjawisko w mniejszej skali. Początkowo oczywiście modele trzeba było budować samodzielnie, szybko jednak popularność zjawiska podchwycił przemysł. Najpierw produkowano tylko zabawkowe ciuchcie i wagoniki z drewna bądź metalu – idealne do rozstawiania w salonie lub ogrodzie. Już pod koniec stulecia do zestawów tych dołączyły tory, a dzięki różnym elementom – łukom, rozjazdom czy krzyżówkom – właściciel modelu mógł konstruować dla swoich pociągów trasy o przebiegu dostosowanym do własnych upodobań i przede wszystkim przestrzeni, jaką dysponował. Miano pioniera należy się w tym aspekcie niemieckiej firmie zabawkarskiej Märklin, która u schyłku XIX wieku wprowadziła w świat modelarski innowację równie istotną, jak w prawdziwej kolei – napęd elektryczny.

W miarę rozwoju zjawiska **kluczowe okazało się ustanowienie wśród producentów standardu szerokości toru – a więc i skali, w jakiej odwzorowywano pociągi** – tak aby zachować „kompatybilność" zabawek, a wagony kupione z jednego źródła mogły poruszać się po torach innej firmy. Budowniczowie i konstruktorzy prawdziwej kolei dość szybko osiągnęli w tej kwestii porozumienie, które z małymi wyjątkami – jak Rosja i kraje byłego Związku Radzieckiego czy będące już głównie atrakcją turystyczną „wąskotorówki" – obowiązuje po dziś dzień. Modelarzom poszło znacznie gorzej. Sam Märklin na początku XX wieku produkował modele w trzech skalach o szerokości toru od 64 do 32 mm. Największą popularność osiągnęła ta ostatnia – nazwana przez producenta 0 – gdyż najłatwiej mieściła się we wnętrzach. Dążenie do miniaturyzacji dostrzeżono jeszcze w latach 30., gdy wprowadzono do produkcji modele H0 (half zero; 16 mm, a więc o połowę mniejsze) rekonstruujące rzeczywistość w skali 1:87 – te już można było układać nawet w dość ciasnych mieszkaniach.

> Co powstało jako dziecięca zabawka, stało się kosztowną pasją modelarzy.

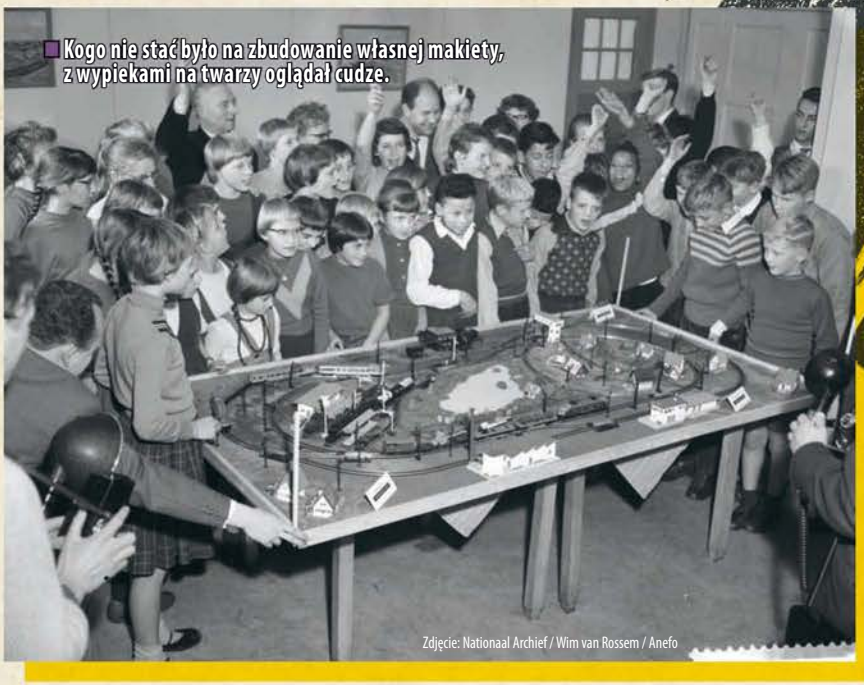
Magia miniaturowych pociągów od zawsze przyciągała ludzi w każdym wieku.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Deutsche Fotothek / Roger Rössing, Renate Rössing, CC BY-SA 3.0 DE

W kolejce po kolejkę

Modelarstwo kolejowe przeżyło rozkwit po II wojnie światowej. Widoczny stał się wyraźny trend jak najdokładniejszego odwzorowania rzeczywistych pociągów i wagonów, a także ich otoczenia – stacji kolejowych i innych budynków – oraz mniejszych detali: semaforów, zwrotnic, elementów zieleni czy nawet figurek podróżnych, którzy mogliby np. z walizką w ręku

»



Kogo nie stać było na zbudowanie własnej makiety, z wypiekami na twarzy oglądał cudze.

Zdjęcie: Nationaal Archief / Wim van Rossem / Anefo

oczekiwać na dogodne połączenie. Trasy komplikowały się dzięki tunelom i mostom, a inne pojazdy cierpliwie czekały na przejazd pociągu za szlabanem. **Nie chodziło już o małą lokomotywę ciągnącą wagony po torach ku radości dziecka, lecz o stworzenie możliwie wiernej makiety** – miniaturowego fragmentu świata, którego życie kręci się wokół kolei.

Uzdolnieni manualnie modelarze wiele z tych elementów mogli oczywiście wykonać samodzielnie, skala zjawiska sprawiła natomiast, że zainteresował się nim przemysł zabawkarski. Firmy takie jak Lionel w USA czy Jouef we Francji szybko skoncentrowały się właśnie na kolejkach i akcesoriach do nich. Modelarstwo osiągnęło ogromną popularność także w Niemczech, gdzie miano rynkowego potentata zdobyło przedsiębiorstwo PIKO (nazwa pochodzi od słów Pionier-Konstruktionen). To właśnie modele tej marki, produkowane w skali H0, zrobiły furorę również w Polsce.

Druga połowa XX wieku w naszym kraju to czas szczególnej popularności modelarstwa – biedniejsi miłośnicy wycinali i kleili choćby tekturowe czołgi i samoloty drukowane w prasie, bardziej zasobni mieli na półkach sprowadzane z Niemiec modele samolotów z tworzywa. Miniaturowe pociągi – zapewne dlatego, że naprawdę jeździły – budziły jednak największe zaciekawienie, będąc przy tym obiektem trudno dostępnym. Liczba chętnych do zakupu zazwyczaj znacznie przewyższała pulę egzemplarzy sprowadzanych do Polski, **przed placówkami Centralnej Składnicy Harcerskiej, głównego dystrybutora PIKO w naszym kraju, ustawiały się więc długie kolejki po pociągi i wagoniki**. Największy sklep tej sieci – w Warszawie przy ul. Marszałkowskiej – dodatkowo kusił piękną makietą z licznymi budynkami i obiektami. Osobną atrakcją był transformator zasilający cały zestaw prądem elektrycznym, a więc ożywiający świat pełen pędzących pociągów. Zdesperowani, którzy odeszli z kwitkiem od

Solidne wykonanie i dbałość o detale sprawiły, że PIKO stało się potentatem w branży.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Nr. 13465, CC BY-SA 3.0

Centralna Składnica Harcerska

W czasach PRL-u to państwowe przedsiębiorstwo miało zaopatrywać zuchy i harcerzy w akcesoria typu mundury, finki czy kompasy, dla wielu młodych ludzi – nawet niezwiązanych z harcerstwem – było jednak źródłem niedostępnych w innych sklepach dóbr. Składnica sprowadzała do kraju nie tylko modele samolotów czy pociągów, ale też m.in. narzędzia do majsterkowania, sprzęt sportowy, a nawet... mikrokomputery takie jak Timex czy Spectravideo.

Gdy spóźnia się prawdziwy pociąg, doceniamy regularność kursowania PIKO.

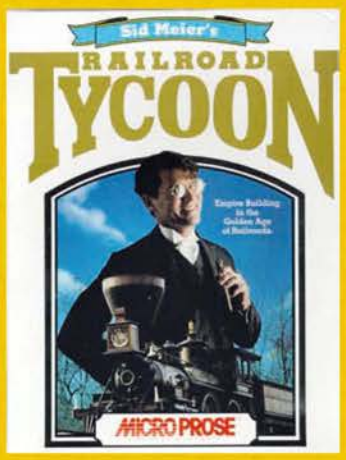
lady w Składnicy, próbowali sprowadzać modele osobiście z Niemiec lub polować na używane egzemplarze np. na Giełdzie Miłośników Kolei – tę raz w miesiącu organizowało warszawskie Muzeum Kolejnictwa.

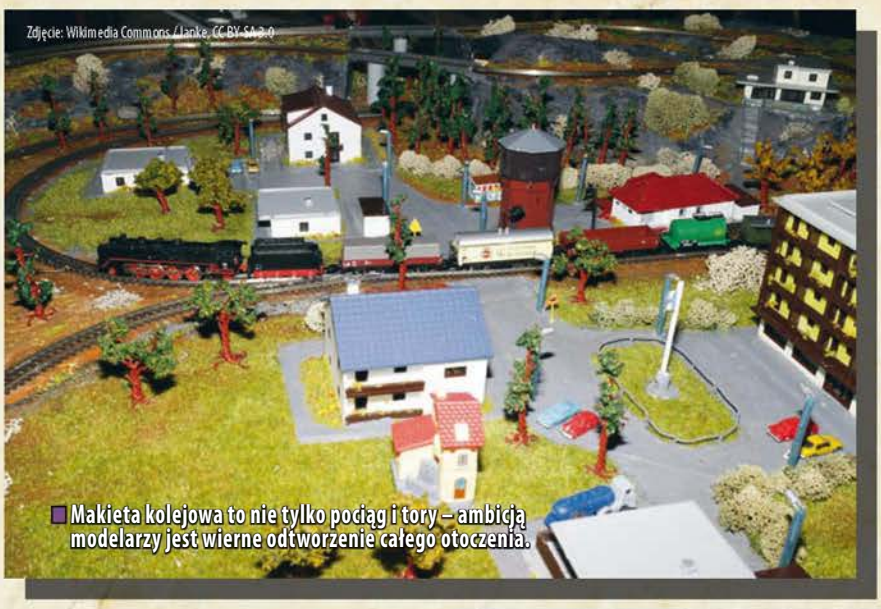
Nie tylko dla dziecka

Jednak gdy już udało się zakupić wymarzony pociąg i zestaw torów, było czym cieszyć oko. Modele PIKO wyróżniały się jakością wykonania, a także dbałością o detale: przez szyby dało się zajrzeć do wiernie odwzorowanego wnętrza każdego wagonu (np. w restauracyjnych na stolikach świeciły się lampki), a parowozy – choć zasilał je oczywiście prąd – miały ruszające się przy kołach korbowody. **W Polsce dodatkową atrakcję stanowił produkowany przez PIKO, a znajomo nam wyglądający tabor PKP (w tym choćby wagony Warsu).** Szczególnym obiektem pożądania był wagon piętrowy drugiej klasy z przegubem! Rzecz charakterystyczna: choć rodzimy przemysł zabawkarski w wielu dziedzinach próbował konkurować z firmami zachodnimi (w latach 80. robiliśmy nawet konsole Pong!), nie podjęto w Polsce produkcji modeli kolejowych. Widocznie uznano, że nie

Railroad Tycoon

Sid Meier wspominał, że w dzieciństwie uwielbiał rozstawiać z tatą model kolejki. Miał jednak dwa problemy: ograniczoną przestrzeń (mama kazała chować pociągi w najlepszym momencie zabawy) oraz niewygodę użytkowania (od łączenia torów młodemu Sidowi robiły się odciski na palcach). Gdy dorósł, postanowił przenieść dawną pasję do komputera, tworząc grę Railroad Tycoon – strategię ekonomiczną pozwalającą rozbudowywać sieć połączeń kolejowych oraz organizować transport ludzi i surowców. Produkcja okazała się sukcesem, a w głowie Meiera zaświtała myśl, iż skoro zdołał przedstawić na ekranie dzieje kolejnictwa, powinien spróbować uchwycić w grze coś większego. Dużo większego. Historię całej cywilizacji.




Zdjęcie: Wikimedia Commons / Janke, CC BY-SA 3.0

Makieta kolejowa to nie tylko pociąg i tory – ambicją modelarzy jest wierne odtworzenie całego otoczenia.

mamy szans na wytworzenie tak precyzyjnych i pięknych zabawek.

Zresztą w stosunku do kolejek PIKO nawet samo słowo „zabawka" wydawało się nie na miejscu. Oczywiście kupowano je jako prezent dla młodszych, niemniej było to urządzenie dość trudne w obsłudze, więc właściciel układał je razem z tatą. Po jakimś czasie dziecko często nudziło się lub ojciec strofował je, by uważało podczas zabawy tak kosztownym przedmiotem, i odchodziło do innych zajęć. Tata zaś układał makietę dalej, co późnym wieczorem przerywała mama, prosząc o zwolnienie podłogi w salonie (który zazwyczaj był przecież jednocześnie także sypialnią i jadalnią). **Kilka tygodni później tata przynosił nowe, wystane w Składnicy Harcerskiej wagoniki czy budynki – oczywiście „dla dziecka".**

Konkurencja próbowała rywalizować z PIKO poprzez wytwarzanie modeli w mniejszej skali, np. TT (spopularyzowanej w Polsce m.in. przez zakłady Berliner TT Bahnen czy Roco) o rozstawie torów 12 mm, N (9 mm; w tej skali przez pewien czas produkowało też PIKO), a nawet Z (6,5 mm).

Wciąż na torach

W latach 90. popularność modelarstwa kolejowego – tak w Polsce, jak i na świecie – wyraźnie spadła. Nic w tym dziwnego: jeżdżącym w kółko miniaturowym pociągom – podobnie jak innym analogowym atrakcjom – trudno było konkurować choćby z grami komputerowymi, filmami na kasetach wideo czy telewizją satelitarną. Niemniej pasja przetrwała, stając się domeną głównie dorosłych kolekcjonerów. Dawniej szanowane marki – PIKO, Roco czy Fleischmann – wciąż produkują nowe modele. **Atrakcją naszych czasów są systemy sterowania cyfrowego pozwalające kontrolować za pomocą np. pilota wiele pociągów** poruszających się po tym samym torze.

Nie jest to jednak hobby tanie – podstawowe wagoniki kosztują kilkaset złotych, zestaw startowy z lokomotywą i torami na dobry początek to wydatek przekraczający tysiąc złotych, a jeszcze poważniejsze kwoty wchodzą w grę, gdy kolekcjonerzy licytują unikatowe, nieprodukowane już modele. Są makiety, których wartość przekracza cenę dobrego samochodu. Na szczęście można też podziwiać dokonania innych; m.in. we Wrocławiu, Gliwicach i Borówcu nieopodal Poznania udostępniono do zwiedzania stałe, ogromne ekspozycje, na których po setkach metrów torów dzień i noc pędzą dziesiątki składów kolejowych, a wszystko to dzieje się w pieczołowicie odwzorowanym, niekiedy historycznym krajobrazie. **Największa makieta kolejarska na świecie znajduje się w Hamburgu w Niemczech – to 15 tys. metrów torowiska**, a jej autorzy nadal rozbudowują swój projekt.

Pasja zaczyna się zazwyczaj od zestawu kilku elementów torowiska i jednej lokomotywy.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / TheK, GFDL 1.3

Z jednej strony umożliwiały one stawianie rozbudowanej makiety choćby na stole, z drugiej – im drobniejsze pociągi, tym trudniej było wykonać dodatkowe elementy we własnym zakresie. Poza tym zdobyte wcześniej z takim uporem wagony czy budynki w H0 oczywiście w żaden sposób nie pasowały do mniejszych makiet.

I jeszcze ciekawostka: ten artykuł naprawdę narodził się na dworcu, gdy pociąg, na który czekałem, nie przyjechał na czas, przez co posypał mi się starannie przygotowany plan całej podróży. Pomyślałem wtedy, że przynajmniej pociągi na makietach kursują zgodnie z rozkładem. |CDA|

Nie każda gra musi być olbrzymia

Josh Sawyer opowiada o Pentimencie

Szykuje się na historyczne śledztwo: **Dominik Gąska**

Josh Sawyer to legenda – design director w Obsidian Entertainment i twórca takich słynnych gier jak Icewind Dale, Fallout: New Vegas czy Pillars of Eternity. Jego nowa produkcja – Pentiment – to gra historyczna, która mocno różni się od wszystkiego, co kojarzy się z terminem „RPG".

Dominik Gąska: W jednym z komentarzy pod zwiastunem Pentimenta na YouTubie można przeczytać: „Więc w końcu powiedzieli Joshowi: »Możesz zrobić dosłownie wszystko, co chcesz«". Czy faktycznie tak było?

Josh Sawyer: Było raczej na odwrót. To ja w pewnym momencie powiedziałem: „Zamierzam zrobić tę grę" *(śmiech)*. Kiedy mieliśmy zostać przejęci przez Microsoft, od razu pomyślałem, że taki tytuł świetnie pasowałby do Game Passa. Zaproponowałem stworzenie Pentimenta bardzo szybko po dojściu przejęcia do skutku. Zaznaczyłem przy tym, że potrzebuję raczej niewielkiego zespołu i nie zamierzam robić niczego szalonego. Od początku był to niszowy projekt, efekt mojej pasji. Wiedziałem więc, że mogę prosić o relatywnie niewielkie zasoby na jego realizację.

Zdefiniowałem podstawowe założenia, starałem się myśleć trzeźwo i racjonalnie o skali gry. Oczywiście chcemy, by była świetna, ale zespół liczy jedynie 13 osób. Mamy więc ograniczone możliwości działania.

Czytałem, że pomysł na tę grę miałeś już w 1993 roku. Co było w nim takiego, że został z tobą tak długo?

Początkowo zainspirowało mnie wydane w 1992 roku Darklands. Akcja gry toczyła się w Świętym Cesarstwie Rzymskim w XV wieku i łączyła realia historyczne z elementami fantasy. Byli w niej alchemicy i swego rodzaju magowie – katoliccy księża modlący się do świętych, aby rzucać czary. Zafascynowało mnie to.

Kiedy trafiłem do branży gier wideo, postawiłem przed sobą trzy cele. Bardzo chciałem pracować nad produkcją korzystającą z systemu Dungeons & Dragons i taki był mój pierwszy projekt *(Icewind Dale – przyp. red.)*. Druga rzecz to stworzenie tytułu w uniwersum Fallouta – co w końcu mi się udało. Trzeci cel stanowiła gra historyczna.

Początkowo trudno było wykrzesać z ludzi entuzjazm dla tego pomysłu. Ale jak wspomniałem wcześniej, wraz z nastaniem ery dystrybucji cyfrowej i Game Passa okazało się, że nie każda nasza gra musi być olbrzymia i sprzedać się w 10 milionach kopii.

Domyślam się jednak, że mocno musiałeś walczyć o tytuł, którego prawdopodobnie nikt nie zrozumie. Ja przynajmniej nie miałem pojęcia, co oznacza „pentiment", i musiałem to googlać. Przypuszczam, że nie ja jedyny.

Tak, odbyliśmy bardzo dużo rozmów o tytule. Ja mocno podkreślałem fakt, że robimy grę właśnie dla takich ludzi jak ty. Ludzi, którzy widząc niezrozumiałą nazwę, wpisują ją w Google'a. Jeżeli znają ten termin, to pewnie od początku będą naszymi potencjalnymi odbiorcami. Jeżeli nie, ale mają w sobie na tyle ciekawości i chęci poznawania nowych rzeczy, że poczują się zaintrygowani i postanowią znaleźć odpowiedź, to przyciągnie ich również sama gra.

Mam bardzo silne przekonania w temacie nazw i uważam, że nie da się o nich myśleć w oderwaniu od treści. Nie wierzę w uniwersalizm w tej dziedzinie, że można na coś spojrzeć i powiedzieć ogólnie: „To jest dobry tytuł". Nazwa powinna pasować do dzieła i jego odbiorcy. Wybranie Pentimenta zajęło sporo czasu, ale uważam, że spełnia on doskonale te warunki. Jest bardzo znaczący i przyciąga właściwego odbiorcę.

I przynajmniej jak ktoś będzie szukał waszej gry w Google'u, to nie pomyli jej z niczym wydanym po 1846 roku.

(śmiech) Tak, to dodatkowa rzecz, która nam wyszła.

Mówisz, że tytuł jest znaczący. Możesz wyjaśnić, w jaki sposób?

W gruncie rzeczy słowo „pentiment" to niecodzienna forma w języku angielskim, na ogół spotyka się „pentimento". Termin wywodzi się z języka włoskiego, od słowa oznaczającego skruchę. W kontekście sztuki „pentiment" to dodatkowa warstwa ukryta pod wierzchem obrazu. Istnieje wiele sławnych dzieł, które były z różnych powodów zmieniane. Może sam autor chciał dokonać jakiejś modyfikacji, może prosił o nią właściciel, może ktoś pragnął coś ukryć. Warstwa ta ujawnia się, gdy z upływem lat na płótnie pojawiają się uszkodzenia albo farba zostaje celowo zdrapana.

Główny bohater Pentimenta jest malarzem, a tematyka gry mocno wiąże się ze sztuką i malarstwem – to pierwsze, najbardziej oczywiste znaczenie tytułu. Ale równie ważny temat stanowi historia i to, jak bywa ona ukrywana i ujawniana.

Akcja toczy się w XVI-wiecznych Niemczech, prawda? Dlaczego akurat wtedy i tam?

Tak, konkretnie na początku XVI wieku w Bawarii w Świętym Cesarstwie Rzymskim. To bardzo istotne historycznie czasy. Wtedy zaczęła się reformacja, mniej więcej w tamtym okresie wybuchła też wojna chłopska w Niemczech, następowały więc kluczowe zmiany społeczne. Jednocześnie wszystko to się dzieje zaledwie ok. 75 lat po wynalezieniu przez Gutenberga prasy drukarskiej, która zapoczątkowała rewolucję w druku, i masowej komunikacji na terenie Europy. To okres przejściowy między średniowieczem a nowożytnością. Fascynują mnie takie czasy.

Widziałem komentarze, że część z rzeczy pojawiających się w zwiastunie wygląda na starszą niż XVI wiek, że pasują bardziej do XIII czy XIV stulecia. A to dlatego, że klasztor, na którego terenie toczy się akcja, to miejsce swoiście zatrzymane w czasie. W XVI wieku nie było już zbyt wielu skryptoriów klasztornych. To relikt minionej epoki.

Czytałem gdzieś, że Pentiment jest inspirowany Disco Elysium. Czy to prawda? Czy uważasz, że w ogóle można w dzisiejszych czasach robić grę narracyjną i nie mieć przynajmniej świadomości istnienia Disco Elysium; tego, co ta gra zrobiła dla gatunku?

To porównanie pojawiło się w wycieku. Ja sam nigdy nie powiedziałbym, że Disco Elysium jest źródłem bezpośrednich inspiracji. Są w nim jedynie pewne mechanizmy, na których się wzorowałem – szczególnie to, w jaki sposób gra wykorzystuje drobne interakcje w rozmowach do wpływania na rzuty kośćmi w dialogach.

Oczywiście, nie da się zignorować jakości pisarstwa, interakcji między bohaterami, wyborów i ich konsekwencji w produkcji studia ZA/UM. W tym sensie więc z pewnością ta gra miała na mnie wpływ. Ale uważam, że nazywanie Pentimenta XVI-wiecznym Disco Elysium to przesada. Bardziej przypomina on narracyjną przygodówkę w rodzaju Night in the Woods czy Oxenfree.

Wybory i konsekwencje to coś, co szczególnie podkreślasz w przypadku swojej gry. Opowieść w Pentimencie toczyć ma się na przestrzeni 25 lat, będzie więc sporo miejsca na eksplorowanie rozmaitych długofalowych skutków. Czy uważasz, że da się pogodzić bardzo autorską, mającą przekazać konkretne treści fabułę z wolnością podejmowania decyzji przez gracza? Ja zawsze sądziłem, że jeżeli gra za mocno otwiera się na wpływ odbiorcy, to często traci przez to narracyjną moc.

bohaterem i tym, co chcę przekazać w grze, a wolnością wcielania się w rolę i kształtowania przez gracza historii.

Wspominasz mocno nakreślone motywy tematyczne, możesz powiedzieć o nich coś więcej? O czym będzie ta gra?

Przede wszystkim o zmianach społecznych. O wyzwaniach, z którymi się wiążą, i o tym, jak uwidaczniają się na wszystkich szczeblach społecznych: od szlachty do chłopstwa. O oporze przed tymi zmianami, zarówno w formie przemocy, jak i na poziomie intelektualnym. O tym, w jaki sposób utrwalamy w pamięci historię, skąd biorą się błędy w jej zapisach i jak bywa ona kreowana na nowo. A także o wpływie autora, pisarza czy artysty na to, jak świat odbija się w notach historycznych.

„Uważam, że nazywanie Pentimenta XVI-wiecznym Disco Elysium to przesada".

To bardzo słuszna uwaga. Miałem na ten temat szereg wystąpień, mówiąc o czymś, co nazywam zakresem ekspresji. Jeżeli pozwoli się graczowi na robienie wszystkiego, to bardzo trudno utrzymać w grze tematyczny rdzeń. Szczególnie w odniesieniu do głównej postaci.

Bohater Pentimenta jest zdefiniowany. Niezależnie od decyzji gracza Andreas zawsze będzie artystą, zawsze będzie miał nieukończone wykształcenie uniwersyteckie, zawsze jego miejscem urodzenia będzie Norymberga. W grze pojawią się mocno nakreślone motywy tematyczne bezpośrednio powiązane z Andreasem i innymi postaciami. Staram się więc trafić w złoty środek pomiędzy bardzo konkretnym

Ten ostatni motyw pojawia się w grze bardzo wcześnie. Kiedy Andreas jest młody, myśli o swojej sztuce jako o czymś, co robi wyłącznie z poczucia obowiązku. Z czasem zaczyna jednak rozumieć, że to, co po sobie zostawia, staje się częścią historii i oddziałuje na to, w jaki sposób postrzegane są minione wydarzenia. »

Obsidian znany jest głównie z erpegów, podobnie jak ty. Pentiment na pierwszy rzut oka wygląda jednak bardziej na klasyczną przygodówkę. Czy oznacza to, że w grze pojawią się typowo przygodówkowe zagadki?

Grę opisujemy jako „narracyjną przygodówkę" i nie zabraknie w niej zagadek czy minigier. Chcę jednak podkreślić, że będą one łatwe. Łamigłówki mają służyć przede wszystkim do tego, żeby wciągnąć odbiorcę w świat przedstawiony, przekazać jego klimat. Dobrym porównaniem wydaje się tutaj minigra związana z kradzieżą w Night in the Woods. Nie jest szczególnie skomplikowana, daje jedynie graczowi możliwość „poczucia" pewnej czynności.

Po raz kolejny przywołujesz Night in the Woods, wcześniej mówiłeś też o Oxenfree.

Powiedziałbym za to, że te wymienione gry są bardzo przystępne. To coś, co niezwykle w nich lubię. Nie chcę, żeby ludzie, którym spodoba się tematyka i styl graficzny naszej produkcji, poczuli się przytłoczeni rozgrywką. Nie chcę, żeby podeszli do niej jak do czegoś, co będzie ich frustrować, wymagać wykonywania skomplikowanych czynności. Zamiast tego zależy mi na tym, żeby szli do przodu, poznawali historię i konsekwencje swoich decyzji. Byłoby idealnie, gdyby Pentiment trafił do pasjonatów historii, osób, które nie są zainteresowane grami czy nawet w pewnym sensie boją się ich.

Tytuły przywoływane przeze mnie jako podobne do Pentimenta są atrakcyjne właśnie dlatego, że nie stawiają przed odbiorcami wielkiego wyzwania. To doświadczenia, które wciągają w swój świat. Łatwo w nie wejść i zaangażować się w ich treść. Taki sam ma być Pentiment. Ale przy tym wszystkim, tak – XVI wiek, ten styl graficzny... Znalazło to swoją niszę i część osób jest zachwycona, co naprawdę bardzo mnie cieszy.

> „Byłoby idealnie, gdyby Pentiment trafił do osób niezainteresowanych grami".

Obie to popularne gry, które odniosły spory sukces. W centrum fabuły Pentimenta znajdzie się zagadka kryminalna – również chwytliwy temat. Skąd więc przekonanie, że będzie to coś niezwykle niszowego? Chodzi tylko o styl graficzny?

Widzimy pewien entuzjazm związany z Pentimentem, ale pochodzi on ze strony bardzo konkretnych odbiorców. Naprawdę nie uważam, żeby ta gra miała potencjał trafienia do głównego nurtu. Swoją drogą, nie sądzę też, by Night in the Woods czy Oxenfree się w nim znajdowały. Z pewnością mają wielu fanów, których głosy widać i słychać – bo to dobre gry – ale wciąż w relatywnie niewielkiej skali. Nie znam wyników sprzedaży, lecz raczej nikt nie zastanawia się, czy sprzedało się więcej egzemplarzy Night in the Woods, czy Call of Duty *(śmiech)*.

Grałeś w The Procession to Calvary? Na pierwszy rzut oka wygląda bardzo podobnie do Pentimenta.

Ja sam nie grałem, ale obserwowałem, jak przechodzi ją Hannah Kennedy, nasza dyrektorka artystyczna, i bardzo podobało mi się to, co widziałem. Studio użyło jednak prawdziwych obrazów – inaczej niż w naszej grze, do której tworzymy oprawę od podstaw. Ton, w jakim utrzymano The Procession to Calvary, mocno różni się od klimatu Pentimenta, jest dużo lżejszy, bardzo humorystyczny. Rozgrywka też wydaje się mocno odmienna od tego, co proponujemy.

Niecodzienna oprawa doskonale koresponduje z rzadko spotykaną tematyką.

To świetne, że powstają takie produkcje jak właśnie The Procession to Calvary czy Inkulinati polskiego studia Yaza Games. Wyprodukowano już kilka gier, które wykorzystują średniowieczną lub renesansową sztukę bezpośrednio lub pośrednio, co bardzo mnie cieszy. I cieszy mnie równie mocno to, że każda z wymienionych gier jest zupełnie inna.

Odejdźmy na chwilę od tematu gier – ile razy czytałeś „Imię róży" Umberta Eco?

Tylko jakieś półtora raza *(śmiech)*.

Pytam, bo Pentiment wygląda jak coś zrobionego przez wielkiego fana tej książki.

Och, jak najbardziej. To moja ulubiona powieść. Czytałem też inne prace Umberta Eco, jego eseje, książki takie jak „Baudolino". Porusza on wiele tematów, które znajdą się w naszej grze: wymazywanie historii, jej zakrywanie i odkrywanie, zapominanie o niej z czasem. „Baudolino" opowiada o fałszowaniu historii. Sam mam wykształcenie historyczne, ta tematyka mnie fascynuje.

Swoją drogą, to ciekawe, jak niewiele jest gier poruszających tego rodzaju tematy na serio. Jak myślisz, z czego to wynika?

Kiedy bierzesz na warsztat historię, łatwo jest wpaść w pułapkę bardzo powierzchownego rozumienia pewnych rzeczy, przez co można popełnić wiele błędów. Jeżeli chce się zrobić coś takiego dobrze, to trzeba być gotowym, by grzebać naprawdę głęboko. Ja mam wykształcenie historyczne, jedna z naszych scenarzystek, Zoe Franznick, jest mediewistką. Mamy trzech konsultantów z doktoratami w dziedzinach historycznych oraz olbrzymią bibliografię zgromadzoną na potrzeby badań do gry.

Czasami trzeba poświęcić bardzo dużo czasu, by odpowiednio przedstawić jeden drobny szczegół. To może potencjalnych twórców takich gier przytłaczać lub frustrować. Szczególnie jeżeli trzeba przeszukiwać JSTOR *(cyfrową bibliotekę akademicką – przyp. red.)*, czytać rzeczy po łacinie lub niemiecku, zwracać się do konsultanta albo – jak w naszym przypadku – trzech konsultantów... Do tego dochodzi przekonanie, że jeśli gra jest oparta na historii, to okaże się sucha i nudna. Mam na YouTubie stare wideo, w którym mówię, dlaczego nie powstaje więcej gier historycznych, a sprowadza się to do dwóch rzeczy: braku kompetencji w tej dziedzinie lub braku wiary w istnienie odbiorcy.

Czasami też ludzie mają negatywne doświadczenia z historią – czy to wyniesione ze szkoły, czy też związane z twórczością, z którą mieli do czynienia i która ich znudziła. Zakładają więc, że historia generalnie nie jest fascynująca. Ale powiem ci tak – każda czadowa rzecz, jaka kiedykolwiek się wydarzyła, stanowi część historii. |CDA|

Jak dobrze to wszystko wygląda, mogliśmy podejrzeć jeszcze na etapie fotografowania.

GAMETELMENI

Relacjonuje ładniejszy niż kiedykolwiek: **Bastian**

Miałem okazję uczestniczyć w projekcie „Gametelmeni", czyli nietuzinkowej charytatywnej inicjatywie. Poubierali nas, ludków z polskiego świata gamingu, w eleganckie ubrania, porobili nam zdjęcia, a następnie umieścili je w kalendarzu – wszystko po to, by pomóc Ukrainie.

Z tym fantastycznym pomysłem odezwał się do mnie Grajowy z kanału ZagrajnikTV. Cała zebrana kwota ze sprzedaży kalendarza ma zostać przekazana na konto Polskiej Akcji Humanitarnej w celu pomocy obywatelom Ukrainy. Niewiele myśląc (w końcu i pomysł świetny, i cel szczytny), wpakowałem się w samochód i pognałem do Katowic, a dokładnie pod lokal Upojeni, gdzie odbyła się sesja.

Tę poprowadziły dwie osoby: stylistka Konstancja Brodziak (znana niektórym jako Konstylencja) oraz fotograf Łukasz Uzarek. Z racji faktu, że bohaterów sesji było wielu – listę gametelmenów znajdziecie poniżej – cykanie fotek podzielono na dwa dni zdjęciowe. Mnie wraz z ekipą To Znowu Oni, tvgry czy Patrycją z Zagranijka przypadła druga tura.

Szczęśliwie sporo osób z pierwszej grupy zostało na drugi dzień zdjęć, np. Redaktor Kebab wraz z Archonem z arhn.eu dzielnie relacjonowali całe przedsięwzięcie (które zobaczyć możecie m.in. tutaj: **bit.ly/gametelmeni**).

Wydarzenie to nauczyło mnie dwóch rzeczy. Po pierwsze ekipa polskiego gamingowego YouTube'a to przemili i fantastyczni ludzie, którzy bez zająknięcia są w stanie bardzo szybko i sprawnie zorganizować się, by stworzyć coś dobrego. A po drugie z całego procesu sesji fotograficznej to robienie zdjęć trwa najkrócej. Bo najwięcej czasu trzeba poświęcić na makijaż.

|CDA|

Kacper z To Znowu Oni wyjaśnia Julce najnowsze trendy w pozowaniu do zdjęć.

Moja stylizacja. Na szczęście fotki sprzed kibelkowego lustra nie są częścią sesji fotograficznej.

START PREORDERÓW KALENDARZA: lipiec 2022

POCZĄTEK SPRZEDAŻY: wrzesień 2022

gametelmeni.pl | **gametelmeni**

W roli gametelmenów wystąpili:

Mateusz „Arasz" Araszkiewicz • Ryszard „Rysław" Chojnowski • Mateusz „Pan Mateusz" Działowski • Krzysztof „Bastian" Freudenberger • Maciej „Dżej" Jaworski • Arkadiusz „Dark Archon" Kamiński • Jakub „Pan KuBaka" Karaś • Liz Katrin • Szymon „Hed" Liebert • Dorian Loewe • Remigiusz Maciaszek • Krzysztof „NRGeek" Micielski • Rafał „Demonidias" Nawrocki • Zbigniew „Redaktor Kebab" Piotrowicz • Kacper Pitala • Arkadiusz Reikowski • Julia „Serafine" Sobieska • Jędrzej Szweda-Smok • Patrycja Smok-Szweda • Joanna Tarasek • Adam „Fanggotten" Wawrzyński

patron medialny **CD-ACTION**

partner projektu **GAMESET**

partner modowy **TOP SECRET** EXPRESS YOURSELF

HotA, topka i ogórki, CZYLI JAK GRAĆ W HEROES III W SIECI

Doradzał granie Alkinem: **Marcin „Kosixon" Kosikowski (ekipa H3.GG)**

Trzecia część Heroes of Might & Magic to produkcja wiecznie żywa, ale jeśli chcemy stanąć w szranki z innymi, grając online, musimy przygotować się na lekki szok poznawczy. Oto wszystko, co musicie wiedzieć o trybie sieciowym.

15 stycznia 2022 roku poznaliśmy Mistrza Świata w Heroes III. Po tytuł sięgnął Marek „Szopa666" Szczepański, wygrywając zorganizowany przez CD-Action i H3.GG finał wielkich zmagań. A przed nami kolejny turniej – Puchar Polski. Zapewne wielu chciałoby również spróbować swoich sił, ale nie wie, jak się do tego zabrać. Przygotowaliśmy więc przewodnik z podstawami: **powiemy, jakiej wersji gry i modyfikacji potrzebujesz oraz co należy wiedzieć o samej rozgrywce, a także dostarczymy kilku przydatnych wskazówek** odnośnie do eksploracji, rozwoju bohatera i toczenia bitew. Znajdziesz tu też słowniczek wyjaśniający znaczenie terminów, jakich używa hirołsowa społeczność.

Przed wyruszeniem do lobby...

Zacznijmy od przygotowania gry. Która wersja Heroes III jest najlepsza? Gdzie ją zdobyć? Co dodatkowo zainstalować? Jak wyglądają podstawy techniczne?

1. Rozpoczynamy od zainstalowania tytułu w wersji Heroes of Might and Magic III Complete. Można ją kupić w kilku miejscach, ale najczęściej wybór pada na sklep GOG-a ze względu na łatwy dostęp do plików i brak wymogu uruchamiania gry przez launchera. A dlaczego akurat edycja Complete, a nie nowsza i ładniejsza odsłona Heroes III w HD? Ponieważ ta druga nie tylko nie posiada dodatków Armageddon's Blade i The Shadow of Death, ale też nie jest kompatybilna z fanowskimi modyfikacjami.

2. Następnie instalujemy modyfikację HD Mod (**tinyurl.com/heros3-hd**) oraz Horn of the Abyss, czyli HotA (**tinyurl.com/h3-hota**). Pierwsza skupia się przede wszystkim na zmianie grafiki, m.in. wygładza krawędzie i poprawia jakość cieni, umożliwia także granie w oknie oraz pozwala dostosować rozdzielczość do współczesnych ekranów. Drugi mod dostosowuje natomiast balans gry do rywalizacji online oraz dodaje nowe obiekty na mapie, artefakty, miasto, bohaterów i trzy kampanie. Jeśli chodzi o mapy losowe, modyfikacja ta poprawia też ich generator, daje dostęp do edytora szablonów, a także wprowadza trzy dodatkowe wielkości (H, XH i G). Oba rozszerzenia wraz z edycją Complete tworzą podstawową wersję, na której rozgrywane są potyczki multiplayerowe.

3. Uruchamiamy grę poprzez HD Mod Launchera, wybieramy w lewym górnym rogu wersję h3hota.exe i naciskamy „Play".

4. Po odpaleniu Heroes III wchodzimy kolejno w „New Game" i „Multiplayer". Na środku ekranu zobaczymy opcję „Online Lobby". Kliknięcie w nią umożliwi nam założenie konta, a po zalogowaniu się wylądujemy w lobby! Gotowe!

UWAGA! Ważne, aby nie instalować Heroes III w folderze „Program Files", bo pliki gry umieszczone w tej lokalizacji mogą ulec uszkodzeniu. Zalecamy również nie instalować spolszczenia do HotA, gdyż to z kolei wywołuje błędy w trybie multiplayer.

Lobby to lista dostępnych meczów oraz miejsce spotkań i szukania rywali.

Witamy w lobby

Okej, a jak poruszać się po tym całym lobby? W lewym górnym rogu widzimy swoje dane: nazwę użytkownika, punkty oraz „lajki", czyli liczbę graczy, którzy dodali nas do listy znajomych. W prawym górnym rogu widnieje zaś ranking oraz znak zapytania – pod nim możemy znaleźć najważniejsze informacje dotyczące lobby.

Co oznaczają nazwy pokoi? Weźmy takie „JC 12/6/2 sim117 200+". Pierwszy człon dotyczy szablonów (o nich więcej w dalszej części tekstu). „12/6/2" to timer informujący nas, ile mamy czasu na poszczególne ruchy, tj. na rozegranie pierwszej tury (w tym przypadku 12 minut) i każdej kolejnej (6 minut), a także na wszystkie odbywane w grze walki (2 minuty). Z kolei „sim117" to tury symultaniczne trwające do pierwszego miesiąca, pierwszego tygodnia i siódmego dnia w grze. Czyli przez pierwsze siedem tur (bo tura to jedna doba wedle zegara Heroes III) obaj gracze wykonują akcje jednocześnie; później już trzeba czekać, aż swoją turę skończy przeciwnik. Zostało nam jeszcze „200+" – to liczba punktów wymagana, aby w ogóle rozpocząć starcie. Punkty te zbiera się indywidualnie za każde zwycięstwo (lub traci w przypadku przegranej).

Szablony do gry online mocno różnią się od scenariuszy singlowych.

Świat szablonów

Zarówno swobodne mecze, jak i turniejowe rozgrywki online przeprowadza się głównie na mniej lub bardziej skomplikowanych **szablonach, czyli losowo generowanych mapach mających jednak pewne ściśle określone parametry**. Specjalnym „trybem" są tutaj zaś szablony lustrzane, na których obaj gracze dysponują dokładnie tą samą mapą: jedna znajduje się na powierzchni, a jej dokładne odbicie – w podziemiach.

Do prostszych szablonów należą:

Jebus Cross(*) – zaczynamy na sporej strefie startowej, na której znajdziemy dużo surowców oraz banków stworzeń i zasobów. Każdy z uczestników posiada trzy miasta: jedno startowe z wybudowanym już fortem oraz dwa boczne. Pomiędzy obszarami graczy znajduje się generowana na pustynnym obszarze strefa środkowa, zawsze bardzo bogata w rozmaite zasoby, banki stworzeń oraz przede wszystkim artefakty (w tym te o najpotężniejszej mocy, czyli relikty). Praktycznie każde spotkanie rozstrzyga się właśnie tutaj przez starcie najmocniejszych herosów.

Jebus King – zmodyfikowana wersja Jebus Crossa. Strefy startowe posiadają tutaj gwarantowaną liczbę banków stworzeń i zasobów oraz puszek Pandory z istotami i doświadczeniem. Strefa środkowa jest zaś jeszcze bogatsza.

Zarówno Jebus Cross, jak i Jebus King mają również wersję lustrzaną.

Do bardziej skomplikowanych szablonów możemy zaliczyć:

6lm10a – najpopularniejszy szablon rozmiaru XL + U (bardzo duża mapa i podziemia) rozgrywany na średniej jakości drogach (umiarkowana prędkość przemieszczania się herosów) oraz ze sterowanymi przez komputer przeciwnikami (dwóch graczy i sześć drużyn należących do AI). Charakteryzuje się dosyć ubogą strefą startową, ma też dwa gwarantowane przejścia do obszarów bogatszych w skarby oraz jedno do strefy, z której można przedostać się do biomu kontrolowanego przez AI.

Nostalgia – to także szablon rozmiaru XL + U, jednak rozgrywany na dobrej jakości drogach. Strefy są tu bogatsze w zasoby (w porównaniu

(*) Pierwszy człon nazwy Jebus Cross wziął się z serialu „Simpsonowie".

SŁOWNICZEK

Jeżeli próbowałeś oglądać streamy z rozgrywek lub czytać wpisy tworzone przez społeczność H3, z pewnością natknąłeś się na sporo niezrozumiałych terminów. Przygotowaliśmy zatem mały słownik najczęściej używanych zwrotów, z których korzystają tak gracze, jak i komentatorzy.

- **AA** – Miecz Anielskiego Sojuszu (artefakt)
- **AotD** – Zbroja Przeklętego (artefakt)
- **bank** – budynek, w którym za walkę otrzymujemy jednostki lub surowce
- **churchyard** – nowy bank podobny do krypty z oryginalnego Heroes III; walczymy w nim z 90 zombie, a za wygraną dostajemy 2500 sztuk złota i pomniejszy artefakt
- **czajnik** – Hełm Boskich Mocy (artefakt)
- **czapka Machbereta** – Kapelusz Czarodzieja (artefakt)
- **DD** – Wrota Wymiarów
- **hivka** – rojowisko oślizgów; za walkę ze smoczymi ważkami dostajemy wywerny
- **kaczki** – wywerny
- **kiełbasy** – chimery
- **konsa** – Konserwatorium Gryfów; w środku toczymy walkę z gryfami, a jako nagrodę dostajemy anioły
- **KP/KZ/KO/KW** – odpowiednio Księgi Magii Powietrza, Ziemi, Ognia i Wody
- **lizaki** – jaszczuroludzie
- **logo Polsatu** – Znak Odwagi
- **main** – główny bohater
- **małpy** – gogi/magogi
- **ogórki** – troglodyci
- **picket** – dodany w HotA bank stworzeń, w którym po walce z wilczymi jeźdźcami zdobywamy cyklopów
- **red tower** – dodany w HotA bank stworzeń, w którym walczymy z żywiołakami ognia; tutaj nagrodą są ptaki ognia
- **sapagi** – Buty Przyśpieszenia (artefakt)
- **shop** – dodany w HotA bank stworzeń, w którym walczymy ze stalowymi golemami (nowa jednostka), a otrzymujemy gigantów
- **SoJ** – Miecz Sprawiedliwości (artefakt)
- **stacki** – grupy jednostek
- **topka** – Smocza Utopia
- **TP** – Portal miejski

Nie są to wszystkie słówka, jakie zadomowiły się w socjolekcie graczy Heroes III. Całość można sprawdzić pod tutaj: tinyurl.com/h3-slownik.

do 6lm10a), a każdy z graczy wybiera zamki dla wrogiej AI ze swojej strony mapy (czerwony dla brązowej, zielonej i pomarańczowej, a niebieski dla fioletowej, błękitnej i różowej).

I w końcu szablony lustrzane:

h3dm1 – najczęściej wybierany spośród tych bardziej skomplikowanych. Z obszaru startowego wiodą trzy drogi do stref bocznych, z każdej strefy bocznej mamy zaś dwie ścieżki prowadzące do terenów wypełnionych zasobami i skarbami.

mt_firewalk – szablon jedyny w swoim rodzaju. Ma siedem ściśle skonstruowanych biomów, m.in. strefy startową, golda (bogatą w surowce) i banków (dużo budynków do rekrutacji stworzeń), a także pustynię (największy obszar z mnóstwem artefaktów) oraz strefę Smoczych Utopii.

Na większości z powyższych szablonów gramy na timerze 21/8/2 (popularny JC wymaga 14/7/2 lub 12/6/2). Dla tych, dla których tego typu zmagania wydają się mimo wszystko za długie, przygotowaliśmy w ramach Pucharu Polski w Heroes III także turniej Blitz. Uczestnicy będą mogli zagrać na najpopularniejszych szablonach kontrolnych (czyli na takich, gdzie duże znaczenie ma kontrolowanie różnych stref) na timerach ze znacznie krótszym czasem dostępnym w poszczególnych turach.

Tak wygląda szablon h3dm3.

Nauka na nowo

„Dobra, zainstalowałem, co trzeba, założyłem konto i rozgrywam pierwsze mecze – na co mam zwrócić uwagę?". Na to pytanie nie ma jednoznacznej odpowiedzi, bo wszystko zależy od tego, który z szablonów wybierzemy. Istnieje jednak kilka uniwersalnych zasad:

Przed startem wybieramy lub losujemy dostępną pulę frakcji.

1. Każdy mecz zaczynamy od licytacji zamku i koloru – te mają różną wartość zależnie od szablonu i stylu gry. Nie będziemy tutaj opisywać, ile wszystko kosztuje, ale jednego można być pewnym: Nekropolia i Conflux (Wrota Żywiołów) zawsze okażą się najsilniejsze.

2. Szukamy głównego bohatera (maina), w którego warto zainwestować doświadczenie i którym stoczymy walki gwarantujące kolejne „ikspeki". Zazwyczaj **wyjątkowo cenni są herosi posiadający umiejętność Magii Ziemi (Grindan i Labetha) lub tacy z dużą szansą, by otrzymać ją w trakcie gry. To najpotężniejsza „umiejka" w Heroes III** mająca znaczący wpływ na przebieg bitew. Zatem które klasy okażą się najlepsze? Z tych magicznych: elementaliści, czarodzieje i czarnoksiężnicy. Z klas mocy najsilniejsi są władcy bestii i władcy z frakcji Lochu.

3. Jest kilka obiektów, którymi warto zainteresować się już w pierwszej turze, aby zapewnić sobie jak najlepsze tempo rozgrywki, na przykład słabiej chronione siedlisko stworzeń, puszka Pandory (darmowe jednostki, doświadczenie, złoto i/lub czary) czy małe Konserwatorium Gryfów (po walce z 50 istotami nagrodę stanowi jeden anioł). Dzięki temu szybko zdobędziesz surowce, XP oraz nowe oddziały.

4. Zapewne grając w Heroes III kilkanaście lat temu i zbierając wtedy skrzynie skarbów, spomiędzy złota i doświadczenia zawsze wybierałeś to drugie. Aktualnie w większości przypadków **sięgamy jednak po złoto, ponieważ jest ono najważniejszym surowcem w grze, zdecydowanie cenniejszym niż „ekspeki" dla bohatera**. Znacznie lepsze źródło nabijania XP stanowią starcia z potworami.

5. W mieście nie inwestujemy w Kapitol! Gry online są zbyt krótkie, jeśli chodzi o średnią liczbę rozgrywanych tur, by inwestycja się zwróciła. Budujemy za to gildie magów (zależnie od miasta) i siedliska stworzeń, wydając na armię pieniądze zdobyte ze skrzyń czy banków stworzeń.

Szybką jednostką, taką jak „ważka", możemy odciągnąć wroga od strzelców.

6. W przypadku starć z AI bardzo ważne jest **kite'owanie – odciąganie oddziałów wroga za pomocą szybkiej jednostki**, by silniejsze postacie miały szansę zaatakować bez „ściągania na siebie uwagi" lub by bohaterowie walczący na dystans mogli ostrzeliwać przeciwników bez ponoszenia strat. Jak to wygląda w praktyce? Musimy utrzymywać taką odległość pomiędzy naszą szybką jednostką a wrogiem, aby ten nie mógł jej zranić, ale jednocześnie nie przestał za nią gonić (czyli np. zatrzyma się o jeden heks za daleko, by dosięgnąć swojego celu).

7. Gramy na ośmiu bohaterów. Dlaczego? Dzięki temu jesteśmy w stanie przenieść w ciągu jednej tury całe armie na drugi koniec mapy – żeby przykładowo pokonać strażnika lub przejąć łupy z banku jednostek – i nie musimy wszędzie wysyłać swojego maina. Co istotne, staramy się używać pobocznych herosów do łatwych zadań, takich jak przejmowanie małych banków stworzeń i odblokowywanie surowców. Maina powinniśmy za to wykorzystywać do ważniejszych celów: zajmowania zamków przeciwnika czy podbijania dużych banków stworzeń, co wymaga solidnej walki (Smocze Utopie).

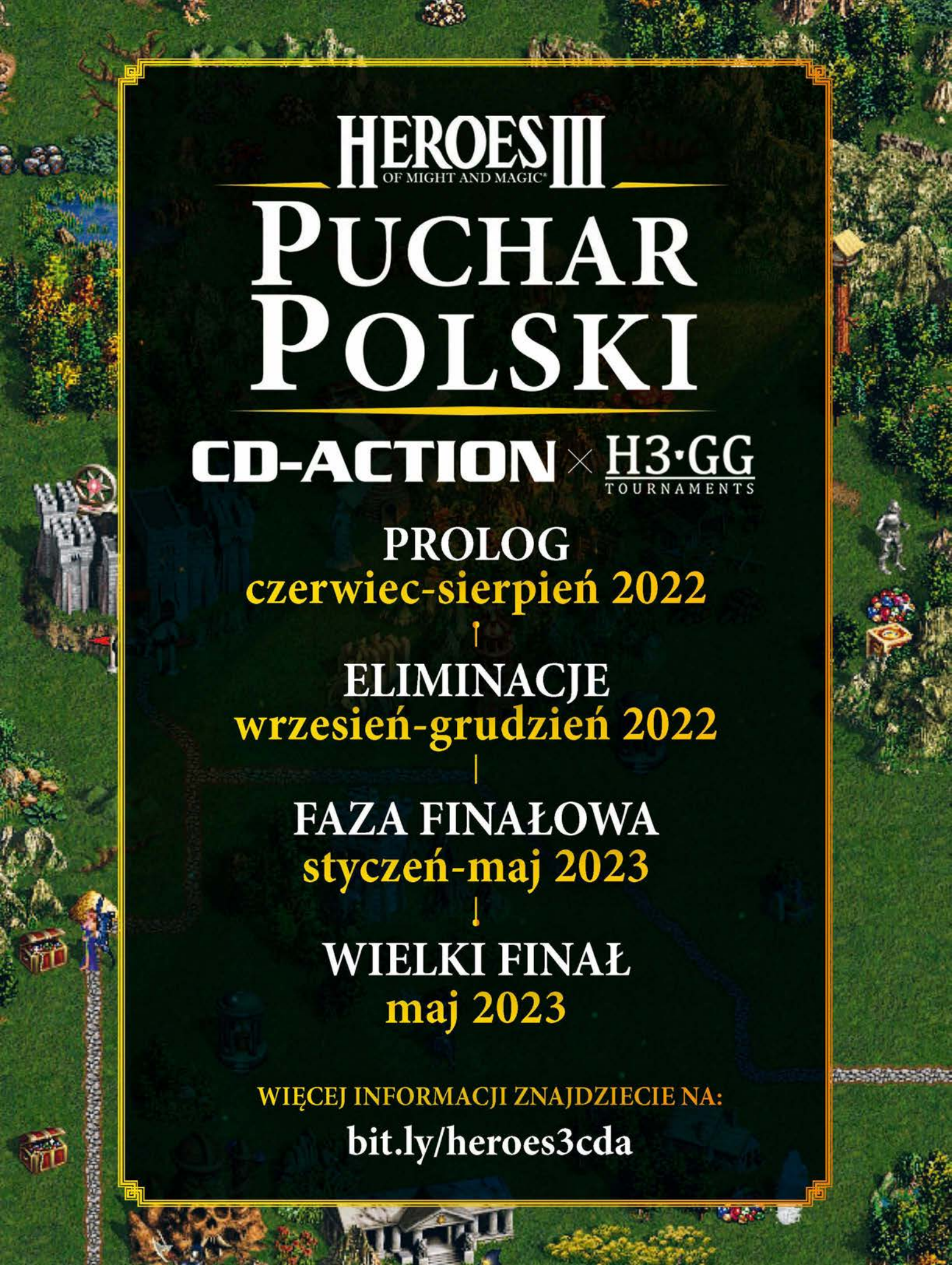
Przykładowe banki, od lewej: konsa, hivka, picket, shop, red tower, churchyard i topka.

8. Zbierasz wszystko, co popadnie? W grze online to błąd! Zazwyczaj pomijamy rzeczy, które znajdują się daleko od drogi i nie wpłyną znacząco na rozgrywkę. Lepiej nie wysyłać bohaterów po jakiś pomniejszy artefakt, jeśli dotarcie do niego zajmie aż trzy tury.

9. Na śniegu, bagnie oraz pustyni dostajemy duże kary ruchu, jeśli nie używamy „natywnych" dla owych terenów jednostek, przez co możemy przemieszczać swoich bohaterów o mniej kratek niż na obszarze bez kar. Unikamy tego!

10. Jeżeli gramy na szablonie kontrolnym (z dużą liczbą stref, jak 6lm10a czy h3dm1), niezwykle istotna staje się gildia magów. Budujemy ją w mieście, które ma dostępne wszystkie poziomy tego budynku (bo np. w Twierdzy występuje ograniczenie), by na czwartym poziomie szukać Miejskiego portalu, a na piątym – Wrót Wymiarów. W modyfikacji HotA dodano opcję wymiany oferowanych przez gildię czarów za określoną ilość surowców.

11. Oczywiście sami wszystkiego się nie nauczymy, dlatego **warto też oglądać odpowiednie streamy**. Z Polski można polecić takich graczy jak Tyranuxus (Twitch i YouTube), Szopa666 (Twitch) czy Fantom H3 (YouTube), jeśli zaś chodzi o zapaleńców z zagranicy, to cracc-brained (Twitch) oraz RitoSux (Twitch) wydają się dobrym wyborem. |CDA|


HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC
PUCHAR POLSKI
CD-ACTION × H3·GG
TOURNAMENTS
PROLOG
czerwiec-sierpień 2022
ELIMINACJE
wrzesień-grudzień 2022
FAZA FINAŁOWA
styczeń-maj 2023
WIELKI FINAŁ
maj 2023
WIĘCEJ INFORMACJI ZNAJDZIECIE NA:
bit.ly/heroes3cda

Najbardziej znienawidzony font COMIC SANS

Używa Comic Sansa: **Smuggler**

Różnimy się praktycznie we wszystkim. Gdzie dwójka ludzi, tam zwykle trzy poglądy. Ale gdyby zapytać, jaki font jest najbardziej obciachowy, to większość z was zapewne udzieliłaby tej samej odpowiedzi: Comic Sans! Skąd się wziął i czym zasłużył sobie na tak fatalną opinię?

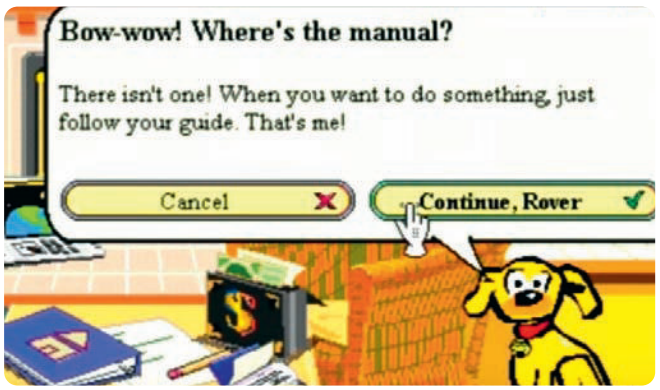
Comic Sans to nieplanowane dziecko 33-letniego grafika i typografa Vincenta Connare'a, a ściślej – efekt jego przelotnego romansu ze znanym z poprzednich stron magazynu Bobem. Hm, brzmi nieco dziwnie? Ale tak było. A jak do tego doszło? Otóż mający artystyczne ciągoty **Connare studiował sztuki piękne i fotografię** na New York Institute of Technology, po czym wrócił do rodzinnego stanu Massachusetts, gdzie zatrudnił się w lokalnej gazecie, The Worcester Telegram, jako fotograf. Praca okazała się dużo mniej twórcza, niż sobie wyobrażał („Znudziło mi się przebywanie w ciemni przez osiem godzin"), więc w 1987 przeszedł do Compugraphic – firmy zajmującej się systemami składu tekstu – gdzie zajął stanowisko inżyniera typografii(*). Wytrwał tam aż do 1993, co warto docenić, bo najczęściej pracował na drugiej zmianie (od 16:00 do północy), tworząc m.in. czcionkę Intellifont dla drukarek Hewlett-Packard Laserjet oraz opracowując nowy format fontu TrueType.

Vincent spotyka Boba

Nas ciekawi to, co zdarzyło się nieco później – po tym, jak w 1993 nasz grafik przeniósł się do Microsoftu. **Connare trafił do grupy badawczej Advanced Technologies, z czasem przekształconej w Microsoft Typography,** gdzie brał udział w testach fontu TAHOMA. Firma dość

„Jeśli kochasz Comic Sansa, to nie znasz się na typografii. Jeżeli go nienawidzisz, to tym bardziej się na niej nie znasz"

– Vincent Connare, twórca fontu.



Poznajcie psa Rovera. To z myślą o nim powstał CS.

(*) Typografia to technika takiego doboru czcionek/fontów (kroju, odstępów między znakami, interlinii itp.), by tekst był czytelny i atrakcyjny wizualnie.
(**) Zdajemy sobie sprawę z tego, że zamienne używanie terminów „czcionka" i „font" jest niefachowe (bo czcionki są fizyczne, a w kontekście komputerów powinno się pisać o fontach), ale pozwolimy sobie na to, by niektóre fragmenty artykułu czytało się lepiej.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Materialscientist, CC BY-SA 2.0

Connare tłumaczy genezę Comic Sansa.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Snowdog

To jeden z tych przypadków, gdzie użycie Comic Sansa budzi wątpliwości.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Vincent Connare, CC BY-SA 3.0

Ten trollface jest dość wymowny, nie uważacie?

szybko poznała się na jego talencie, więc później pozwoliła mu zaprojektować czcionkę(**) TREBUCHET MS czy współtworzyć Webdings (to m.in. dziwaczne piktogramy – ✈ ✕ ☹ ✔ 🎗; swoją drogą do dzisiaj nie wiem, po co w ogóle komu taki zbiór znaków...). Ale tu już troszkę wybiegliśmy w przyszłość. Wróćmy do roku 1994, gdy Microsoft pracował nad czymś, co nazwano później Bobem.

Poświęciłem Bobowi odrębny artykuł, więc tutaj tylko wyjaśnię, że chodzi o **graficzną nakładkę na Windowsa 3.11/95 i DOS-a mającą maksymalnie ułatwić początkującym użytkownikom korzystanie z komputera.** Oprócz uproszczonego interfejsu stworzono też kilkunastu animowanych doradców takich jak golden retriever o imieniu Rover. Asystenci porozumiewali się z użytkownikiem za pomocą komiksowych dymków, a teksty ich porad wyświetlały się w klasycznym TIMES NEW ROMAN. I tu do akcji wkracza Connare, acz niekoniecznie cały na biało. Oddajmy mu głos.

Ze wspomnień Vincenta

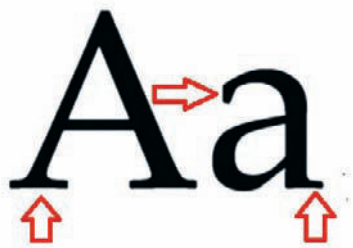
„Pracowałem wtedy z zespołem kreatywnym w dziale konsumenckim, jednocześnie dostarczając im czcionki do oprogramowania dla dzieci przypominające pizzę, potwory itd. W tym czasie Microsoft potrzebował właśnie takich zabawnych fontów. W 1994 na moje biurko trafiła zaawansowana beta Boba. Poproszono mnie o opinię dotyczącą typografii w nowym programie. Powiedziałem, że podobają mi się rysunki i postacie z kreskówek – to było fajne – ale pomyślałem, że użycie w komiksowych

Robisz to źle!

Poznajcie parę przykładów złego zastosowania Comic Sansa. Dla samego Connare'a najbardziej kuriozalnym użyciem tego fontu jest plakietka z nazwą zespołu umieszczana na pucharze wręczanym zwycięzcom piłkarskiego turnieju Copa del Rey (Hiszpania). A skoro mówimy już o sporcie... W 2010 właściciel Cleveland Cavaliers, Dan Gilbert, wystosował w internecie list otwarty do fanów, krytykując decyzję Jamesa LeBrona o opuszczeniu drużyny, w której grał od początku kariery. Dużo gorzkich słów, sporo silnych emocji; padają też zarzuty o zdradzie (fanów i kolegów z zespołu) – a wszystko to wyrażone śmiesznym Comic Sansem. Efekt końcowy był więc dość groteskowy i zamiast współczucia wywołał falę drwin skierowanych pod adresem autora listu.

Nie popisali się też naukowcy z Europejskiej Organizacji Badań Jądrowych (CERN), ogłaszając odkrycie bozonu Higgsa – do prezentacji wyników użyli właśnie CS-a. Szybko posypały się memy i docinki, ale CERN zachował się z klasą, bo w 2014 ogłosił, że odtąd cała dokumentacja naukowa instytutu będzie tworzona za pomocą tej czcionki. Co prawda oświadczono to 1 kwietnia, lecz i tak sporo osób się nabrało. Watykan też ma na sumieniu grzech związany z użyciem Comic Sansa – w 2013 wydał album poświęcony Benedyktowi XVI, a cała treść dzieła została, oczywiście, zapisana tym milusim fontem. Apage, CSatanas!

Na tablicach pamiątkowych co najmniej dwóch pomników (z czego jeden poświęcono ofiarom II wojny światowej, a drugi honorował prezydenta Peru) użyto liter właśnie w tymże foncie. Szczególnie niestosownie wyglądało to na pierwszym z wymienionych monumentów (Holandia). Według władz niderlandzkiego miasta wykorzystano ten krój pisma, bo jego litery „pasowały do bryły pomnika i były dobrze widoczne z daleka". W Madrycie zaś odsłonięto ostatnio tablicę pamiątkową ku czci ofiar COVID-a. Tak, rzecz jasna z Comic Sansem... Takich przykładów mógłbym przytoczyć jeszcze naprawdę wiele. Podobne zastosowania swojej czcionki Connare komentuje krótko: „Nie da się wykorzenić złego smaku".



Po lewej font szeryfowy, po prawej – bezszeryfowy.

Aa

dymkach systemowej czcionki Times New Roman to zwykłe lenistwo", wspomina.

„Spojrzałem na komiksy, jakie miałem w swoim biurze *[a były to zeszyty z Batmanem autorstwa Franka Millera oraz »Strażnicy« Dave'a Gibbonsa – przyp. Smg]*, i z marszu narysowałem myszką na komputerze przykład odręcznego pisma, które moim zdaniem wyglądało lepiej w tej roli. I pokazałem grupie psa Rovera »mówiącego« tym fontem. Wcale nie zamierzałem stworzyć nowej czcionki. **Po prostu udowadniałem im, że tego rodzaju pismo będzie lepiej pasować do kreskówkowego stylu Boba".** Cóż, nie da się ukryć, że chyba każdy font pasowałby do komiksu/kreskówki lepiej niż „suchy" i formalny Times New Roman...

Bob umarł, a CS żyje!

Wszystkim ten stworzony ad hoc font bardzo przypadł do gustu i uznano, że rzeczywiście idealnie pasuje do stylu Boba. Connare siadł zatem do pracy i na bazie swej improwizacji **dość szybko opracował nową czcionkę, którą nazwał pierwotnie Comic Book,** ale potem przechrzcił na COMIC SANS SERIF, by podkreślić jej „bezszeryfowość"(***). Dobra, a co to są te całe „szeryfy"? To rodzaj ozdobników liter – ale zamiast przytaczać wam suchą definicję, wolę wrzucić wyjaśniającego wszystko (chyba) screena.

Samo projektowanie Comic Sansa Connare wspomina jako dobrą zabawę: „Nie musiałem tworzyć prostych linii, nie musiałem sprawiać, by wszystko wyglądało »dobrze« – i to było zabawne. **Łamałem wszelkie zasady typografii.** Mój szef, Robert Norton, powiedział, że »p« i »q« powinny wyglądać jak lustrzane odbicia. Odparłem: »A niby czemu?«".

Jak się okazało, Connare odwalił kawał dobrej i... nikomu niepotrzebnej roboty. Kod Boba bowiem był już na tyle zaawansowany i dostosowany do siatki typograficznej Times New Roman, że jego podmiana na tak odmienny i specyficzny font, jak Comic Sans, po prostu nie wchodziła w grę. To wymagałoby dość gruntownych przeróbek kodu, potem ktoś musiałby nową wersję oprogramowania przetestować, a to wygenerowałoby spore dodatkowe koszta. Zostawiono więc wszystko po staremu. Connare się tym zupełnie nie przejął, **bo stworzenie fonta traktował po prostu jako rodzaj intelektualnego ćwiczenia.**

Comic Sans jest jak robactwo. Starasz się go wytępić na wszystkie możliwe sposoby, a on i tak wyłazi z każdego kąta.

Nie chcą Comic Sansa w Bobie? No problem, folks!

Nie ma jednak tego złego, co by na dobre (?!) nie wyszło. Bob poniósł bowiem katastrofalną porażkę, w ciągu niecałego roku zakończył swą „karierę" i zniknął z rynku. Całkiem możliwe, że to samo spotkałoby Comic Sansa, gdyby został do programu zaimplementowany. Cóż, szczęście było tak blisko...

Drugie życie Comic Sansa

Tymczasem osierocony CS stawał się coraz popularniejszy w komunikacji wewnętrznej

CS formalnie zadebiutował w tym programie...

...a był nim 3D Movie Maker.

(***) Choć tak naprawdę CS nie jest całkiem bezszeryfowy. Przykładowo wielkie „i" zostało wzbogacone o szeryfy, aby można było odróżnić je od małej litery „l". O, proszę, dla porównania: I vs l.

Microsoftu. Szczególnie upodobały go sobie młode kobiety, które – uznając font za „słodki" oraz „zabawny" – używały go w emailach wysyłanych do kolegów i koleżanek albo wykorzystywały w komunikatach zapraszających na rozmaite imprezy typu wieczór panieński czy baby shower. A wszystko z uwagi na to, że czcionka przypominała pismo odręczne i była ostentacyjnie wręcz nieformalna. Zresztą panowie też po nią całkiem chętnie sięgali.

I to właśnie jakiś facet zadecydował, że font ten zostanie wykorzystany w 3D Movie Makerze – przeznaczonym dla dzieci i młodzieży programie do tworzenia filmów animowanych. Jako że obsługa aplikacji okazała się dość złożona, zaimplementowano w niej animowanych doradców komunikujących się z „reżyserami" poprzez, tak jest, komiksowe dymki z tekstami zapisanymi właśnie Comic Sansem. **To był oficjalny debiut naszej ulubionej czcionki na rynku.** A sam

CSiekawostka

Istnieje kilka stron internetowych, które edukują ludzi w zakresie prawidłowego korzystania z Comic Sansa. Wedle jednej z nich, comicsans-criminal.com, czcionki tej można używać tylko w trzech sytuacjach: jeśli masz mniej niż 11 lat, kiedy tworzysz komiksy oraz wtedy, gdy zmagasz się z dysleksją, a CS naprawdę pomaga ci w czytaniu i pisaniu.

font w 3D Movie Makerze akurat całkiem dobrze „siedział" i nikt na niego nie narzekał. Jeszcze.

W jaki sposób Comic Sans znalazł się jako dodatkowa czcionka w systemie Windows 95, tego w sumie nie wie nikt, włącznie z Connare'em. Nie wiadomo nawet, kto z marketingowców na to wpadł ani też dlaczego w ogóle

CSiekawostka

Comic Sans Pro to ulepszona i rozszerzona wersja CS-a stworzona przez Terrance'a Weinzierla z Monotype Imaging. Zachowawszy oryginalny projekt liter, autor dodał nowe warianty kursywy i znaków interpunkcyjnych, a także dodatkowe ozdoby i symbole, w tym dymki, onomatopeje, dingbaty itp.

ów pomysł zaświtał mu w głowie. Po prostu pewnego dnia twórca słynnego fontu dostał służbowego emaila, w którym zapytano go, czy miałby coś przeciwko. Connare zaprzeczył („Odpowiedziałem: »A róbcie, co chcecie, naprawdę mnie to nie obchodzi«"). Puszka Pandory została otwarta...

...CS, wszędzie CS!

Wkrótce Comic Sans zaczął walić po oczach nie tylko z ekranów komputerów. Był wszędzie. Pojawiał się na szyldach sklepów, banków i restauracji, na banerach i ulotkach reklamowych, na drukach okolicznościowych, wizytówkach i nagrobkach (!!!); straszył z burt ciężarówek, z boków autobusów, samolotów, a nawet karetek pogotowia. Ludzie wysyłali nie tylko zaproszenia ślubne, ale też CV z tym fontem! **Gdziekolwiek człek nie spojrzał, widział Comic Sansa – przez wielu określanego jako obciachowy czy dziecinny** („Aż się prosi, by go pokolorować kredkami świecowymi", zżymał się jakiś esteta). I tak samo odbierano ludzi, którzy się nim posługiwali.

Dlaczego tak się działo, tzn. dlaczego tak go nadużywano? Connare ma na ten temat teorię: „Na każdym komputerze jest zainstalowanych 200-300 czcionek, ale ludzie wybierają Comic Sansa, ponieważ wyróżnia się i bardziej przypomina pismo ręczne niż kaligrafię ze starego podręcznika szkolnego. To ich osobista decyzja. Tak samo można by zapytać, dlaczego ludzie lubią klapki japonki, Justina Biebera czy różowe dresy". Ja dodałbym do tego jeszcze fakt, że czcionka zaczynająca się na literę C znajduje się

Dlaczego CS jest do bani?

Pomijając już subiektywne odczucia odnośnie do „dziecinności" fontu, zdaniem specjalistów od typografii w Comic Sansie zawodzi tzw. waga wizualna czcionki (cokolwiek by to nie znaczyło...) i słabe dopasowanie liter. Zarówno kerning (regulowanie odległości pomiędzy konkretnymi parami znaków w danym kroju pisma), jak i owa „waga" fontu są w „ceesie" niespójne i niezbalansowane, co prowadzi do przypadkowego pojawiania się nieregularnych fragmentów zbitego albo dla odmiany rozstrzelonego tekstu. Sama czcionka (w przeciwieństwie do fontów takich jak BASKERVILLE, HELVETICA, GEORGIA, TREBUCHET MS czy COMPUTER MODERN) wywołuje też odruchową nieufność odbiorcy w momencie, gdy przy użyciu Comic Sansa próbuje się przekazać jakieś poważne treści – co zostało udowodnione za pomocą eksperymentu.

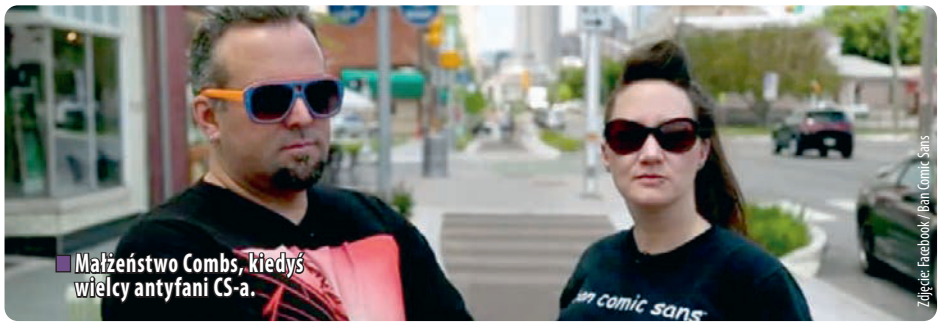
dość wysoko na liście fontów, a użytkownicy są leniwi i zwykle poszukując odpowiedniego kroju pisma, testują jedynie kilka(naście) pierwszych wyników. Comic Sans – ulokowany wśród początkowych propozycji i wyróżniający się na tle innych – stawał się w efekcie dość częstym wyborem. A do tego ma ciekawą właściwość – **jego kształt sprawia, że doskonale wygląda nie tylko tam, gdzie nie można stosować antyaliasingu, ale też na ekranach o niskiej rozdzielczości.** Czyli tam, gdzie wiele fontów prezentuje się jako niełądnie „postrzępione", CS pozostaje równie gładki i krągły, co zawsze. I między innymi dlatego ludzie go wybierali – bo „dobrze wyglądał".

Precz z Comic Sansem!

W okolicach 2000 roku Holly i David Combsowie – małżeństwo zajmujące się zawodowo projektowaniem stron internetowych i typografią – po tym, jak zleceniodawca wręcz zmusił ich do wykorzystania tego fontu, swoją frustrację odreagowali, **tworząc witrynę bancomicsans.com, która zgromadziła wokół siebie całkiem sporą grupkę antyfanów czcionki.** Zamieszczono tam manifest głoszący konieczność wyeliminowania Comic Sansa z przestrzeni publicznej. Zresztą przeczytajcie go sami i poczujcie tę wrzącą w autorach furię:

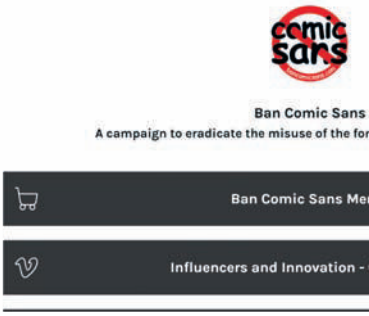
Wierzymy w świętość typografii oraz w to, że tradycje i ustalone standardy tego rzemiosła powinny być podtrzymywane przez cały czas. Począwszy od typografii Gutenberga, a skończywszy na erze cyfrowej, czcionka w każdej postaci jest święta i niezbędna. Krój pisma jest jak głos; same jego cechy i właściwości przekazują czytelnikom znaczenie wykraczające poza zwykłą składnię. (...)

»



Małżeństwo Combs, kiedyś wielcy antyfani CS-a.

Zdjęcie: Facebook / Ban Comic Sans



Kiedyś projektowanie i składanie czcionek było tak pracochłonne, że bluźnierstwem dla historii tego rzemiosła jest fakt, iż każdy głupiec może usiąść przy komputerze i zaprojektować własny krój pisma. (...) [Tego typu praktyki] *niszczą historyczną integralność typografii.*

Podobnie jak ton głosu, cechy charakterystyczne kroju pisma również coś sygnalizują. Projekt kroju pisma jest sam w sobie głosem twórcy. Często głos ten przemawia donośniej niż sam tekst. (...) Oczywistym jest, że czcionka Comic Sans jako głos przekazuje głupotę, dziecięcą naiwność, lekceważenie.

Wzywamy proletariat na całym świecie, aby pomógł nam w tej rewolucji.
Wzywamy zwykłych ludzi, aby powstali w buncie przeciwko złu ignorancji typograficznej.
Wierzymy w ewangeliczne przesłanie „zakazać Comic Sansa".
To będzie zbawienie dla wszystkich, którzy potrafią pisać.

David Combs określił znienawidzoną czcionkę dość dosadnie: „jakby ktoś zwymiotował na ekran i tak to zostawił". A takich jak on było więcej. Pojawiło się mnóstwo antyceesowych memów z hasłami typu „Za każdym razem, gdy skorzystasz z Comic Sansa, jakiś grafik traci skrzydła". Ba, **wśród przeciwników fontu znajduje się nawet współautor komiksu „Strażnicy"** – którego liternictwo zainspirowało Connare'a – Dave Gibbons („Jest paskudny. Uważam, że kształt liter CS-a jest szczególnie obrzydliwy"). Czcionka doczekała się nawet piosenki (tiny.pl/9vzds), a jej refren brzmi: „To najlepszy font na świecie... jeśli chcesz, żeby twój projekt wyglądał jak stworzony przez dziewczynkę".

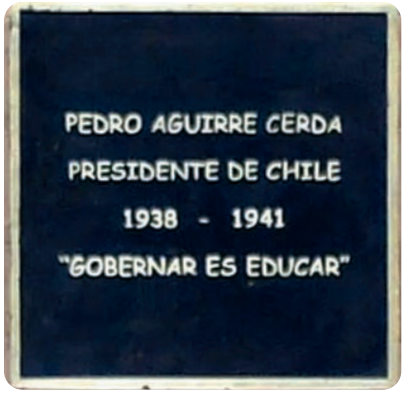
CS jest w porządku, gdy się go używa z sensem – a ta strona nauczała, kiedy i gdzie można go stosować.

Choć strona bancomicsans.com istnieje do dziś, Combsowie zmienili przez lata swe nastawienie do samej czcionki o 180 stopni. Dziś bowiem prowadzą grupę na Facebooku nazwaną... „Use Comic Sans", a ich obecne credo to: „Jeśli lubisz Comic Sansa, po prostu go używaj. Jest po to, by z niego korzystać i cieszyć się nim". Nie przeszkadza im to jednak w tym, by jednocześnie czerpać zyski ze sprzedaży rozmaitych antycomicsansowych gadżetów: od kubków po t-shirty. To się nazywa pragmatyzm!

Vincent wyluzowany

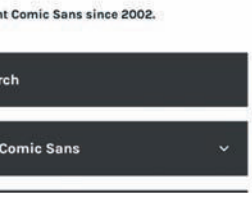
Co na to Connare? Początkowo był zdziwiony, jak bardzo negatywne reakcje budzi jego dzieło: „Poziom nienawiści był niesamowity (...). Nie potrafiłem uwierzyć, że ludzie mogą się tak emocjonować jakąś czcionką". Z czasem do tego przywykł. Gdy więc otrzymał wiadomość od Combsów informującą o powstaniu ich strony i o rosnącej niechęci do jego dzieła, tylko wzruszył ramionami. „Pomyślałem, że jeśli nie mają nic lepszego do roboty, to dlaczego miałbym ich przed tym powstrzymywać?".

Ale o samych antyfanach typograf nie ma zbyt dobrego zdania: „Myślę, że ludzie, którzy nie lubią Comic Sansa, nie wiedzą nic o projektowaniu. Nie rozumieją, że w procesie tworzenia masz po prostu zrealizować otrzymane wytyczne. Comic Sans w pełni odpowiadał zaleceniom działu konsumenckiego Microsoftu, (...) jest kochany przez dzieci, mamy i wielu ojców. Więc zrobił dokładnie to, po co został wymyślony. **Dlatego jestem dumny z Comic Sansa. Był przeznaczony dla początkujących użytkowników komputerów i odniósł sukces na tym polu".** Źródła problemu z CS-em Connare nie widzi zaś w samym foncie, a w tym, że po



Tablica pamiątkowa zrobiona tym fontem... niby OK, a coś nie bangla.

Czy go kochasz, czy nienawidzisz, nie zaprzeczysz, że to jeden z najpopularniejszych fontów na świecie.



Z czasem Combsowie zaczęli zarabiać na antycomicsansowych gadżetach.

prostu czcionka była nadmiernie i niewłaściwie wykorzystywana przez ludzi pozbawionych wyczucia stylu.

Niech żyje Comic Sans!

Każda akcja budzi reakcję, a każda potwora znajdzie swego amatora. Comic San ma też swoich zapalonych miłośników, którzy kochają ów font za to wszystko, za co inni go nienawidzą. Oto dość spory fragment eseju jednego z fanów, swoiste credo zwolenników czcionki:

Słuchaj. Wiem, co mówiłeś za moimi plecami. Myślisz, że jestem jakimś głupim fontem. Myślisz, że jestem niedojrzały. Myślisz, że jestem zniekształconą, żałosną imitacją czcionki. Pomyśl jeszcze raz, dupku, bo ja jestem Comic Sans i jestem najlepszą rzeczą, jaka przydarzyła się typografii od czasów Johannesa Gutenberga. Nie podoba ci się, że twoja współpracowniczka użyła mnie w notatce o kradzieży jej jogurtu z lodówki w pokoju socjalnym? Nie podoba ci się, że jestem rozsiany po całym blogu twojej szwagierki? Nie podoba ci się, że jestem na szyldzie tej nowej tajskiej restauracji? Uważasz, że jestem tandetny? Pieprz się, Picasso! Przykro mi, że cały świat nie może być napisany szwajcarską czcionką. Przepraszam, że niektórzy ludzie lubią się bawić. Przepraszam, że stoję na drodze waszego minimalistycznego, faszystowskiego poczucia estetyki w stylu Bauhausu. (...)

Ludzie mnie kochają. Dlaczego? Bo jestem zabawny i wyluzowany. (...) Kiedy ludziska potrzebują się zrelaksować, pobawić i poimprezować, ja tam będę w przeciwieństwie do twoich żałosnych czcionek. Podczas gdy font Gotham udziela się na targach naukowych, ja bzykam królową balu na zapleczu sali. Podczas gdy Avenir ćwiczy grę na klarnecie, ja wymiatam „Reign in Blood" na moim stratocasterze z podwójnym gryfem. (...) Jestem bezszeryfowym Supermanem, a moim jedynym kryptonitem są takie pretensjonalne miernoty jak ty!

*Nie ma znaczenia, co myślisz na mój temat. A wiesz dlaczego, dupku? Bo jestem sławny. Jestem w każdym większym systemie operacyjnym od czasu pieprzonego Microsoft Boba! Jestem w waszych dokumentach. Jestem w waszych przeglądarkach. Jestem w waszych komunikatorach. Nie jestem tylko fontem. Jestem siłą j****ej natury i nie spocznę, dopóki każdy spięty typograf z kijem w dupie nie zostanie otoczony moim uroczym, komiksowym, bezszeryfowym woalem.*

...Wow!

CS jest w porządku...

Comic Sans składa się z zaokrąglonych liter, które wyglądają jak starannie narysowane markerem. Litery są wyraźne i czytelne, ich linia ma stałą grubość, a nieregularny kształt (krój ten praktycznie nie zawiera lustrzanych odbić – jak w „b" i „d" czy „p" i „q") sprawia, że **dyslektycy łatwiej radzą sobie z czytaniem i pisaniem przy użyciu tej czcionki**(****). Stąd kilka stowarzyszeń zajmujących się dysleksją zaleca stosowanie właśnie CS-a. Według pewnego sondażu przeprowadzonego na Twitterze (7234 uczestników) około 44% nauczycieli używa Comic Sansa w materiałach dydaktycznych. Font ten jest zresztą często stosowany w szkołach.

„To prawie krój pisma antytechnologicznego: bardzo swobodny, bardzo przyjazny. To jak powrót do domu, do dzieciństwa, otrzymywanie listów od członków rodziny", twierdzi jego twórca. „Używając Comic Sansa, stwierdzasz: może i mam poważną pracę, ale ta praca mnie nie definiuje". Przy czym przyznaje, że sam tylko jeden raz w życiu wykorzystał swoje dzieło – gdy napisał list z pretensjami do firmy telekomunikacyjnej, skarżąc się na nieprawidłowości w działaniu łącza internetowego. Doszedł do wniosku, że to dobry wybór, bo ów font „krzyczy". A reklamacja została uznana... **Niektórzy ludzie świadomie stosują Comic Sansa w korespondencji, by w zawoalowany sposób wyrazić odbiorcy swój brak szacunku czy z niego zadrwić.** Wykorzystanie komiksowej czcionki odnotowano m.in. w korespondencji pomiędzy... kancelariami prawnymi, a także w oświadczeniach polityków.

Comic Sans został również użyty na kolekcjonerskiej dwudziestopięciocentówce wybitej z okazji Dnia Kanady (2004). Zrobiono to jednak w pełni świadomie, bo font doskonale koresponduje ze stylistyką awersu monety, na której widać nieco komiksowy łeb łosia. Ale czy wykorzystanie CS-a – lub czcionki, która go bardzo przypomina – na polskich monetach kolekcjonerskich z 2022 było świadomą decyzją projektanta, to już jakoś wątpię...

Słowo końcowe (głównie od Vincenta)

Connare uważa, że „ten font to najlepszy żart, jaki kiedykolwiek opowiedziałem". Nie żałuje, że go stworzył, określając Comic Sansa mianem „najbardziej znienawidzonej i najbardziej lubianej czcionki na świecie". Kpi, że „każdy, kto mówi, że nie chciałby zaprojektować kroju pisma, który wywiera taki wpływ i jest używany przez tak wielu ludzi na tylu produktach, okłamuje samego siebie". Dodaje też: „Zawsze chętnie znów zrobię coś, co jedni uwielbiają, a drudzy nienawidzą".

Cóż, niezależnie od tego, czy się kocha, czy nienawidzi CS-a, nie można zaprzeczyć, że to jedna z najpopularniejszych (oraz budzących największe emocje) czcionek na świecie. Handlujmy z tym. A jako podsumowanie tekstu idealnie pasuje tutaj kolejna wypowiedź Connare'a: „Jeśli kochasz CS-a, to nie znasz się na typografii. Jeżeli go nienawidzisz, to tym bardziej się na niej nie znasz". **|CDA|**

CSiekawostka

Twórca Twittera twierdzi, że najwięcej miejsca na serwerze zajmują skargi i narzekania na: przede wszystkim linie lotnicze, potem Comic Sansa i później dopiero Justina Biebera.

CSiekawostka

Drugim po Comic Sansie fontem, którego ludzie powszechnie nienawidzą, jest PAPYRUS. BTW: w grze Undertale pojawiają się komik, niejaki Sans, i jego kumpel Papyrus. Przypadek? Nie sądzę. Rzecz jasna Comic Sans obecny jest również w The Sims.

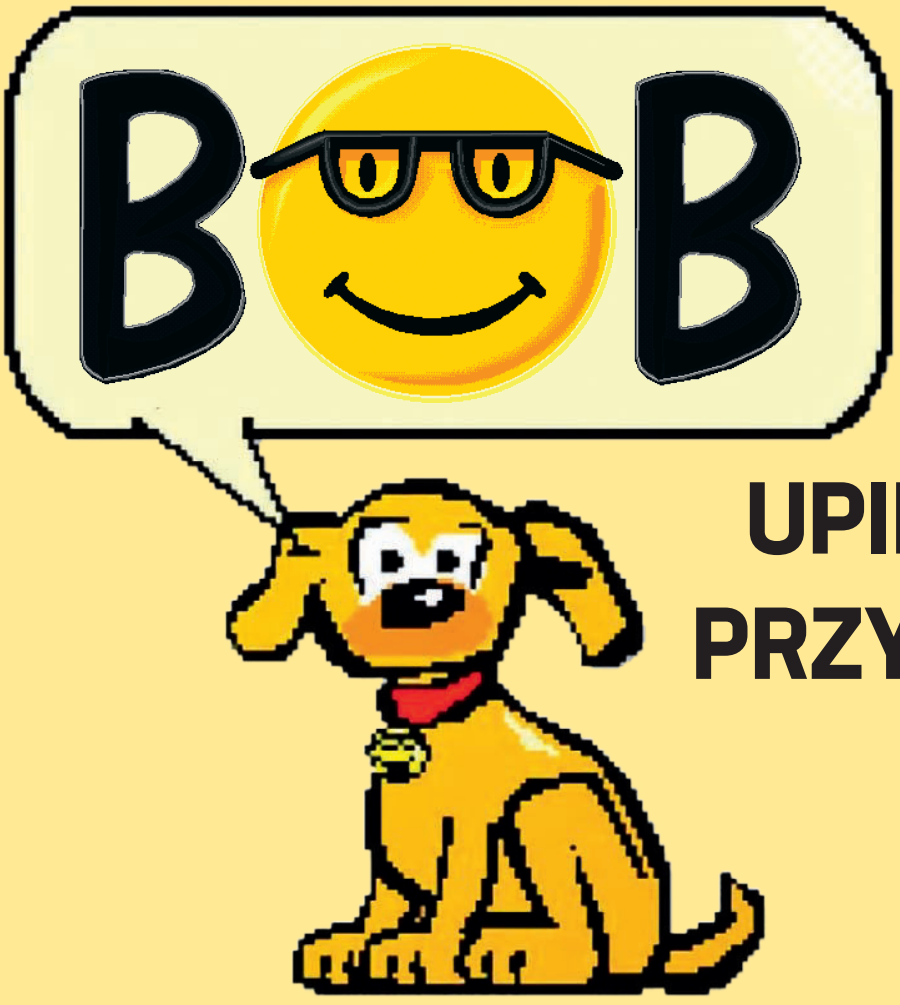
CSiekawostka

W 2015 roku grafik Ben Harman stworzył czcionkę Comic Papyrus (później – ze względów prawnych – przemianowaną na Comic Parchment), która łączy cechy obu najmniej lubianych przez ludzkość fontów. Wolałem jej nawet nie oglądać...

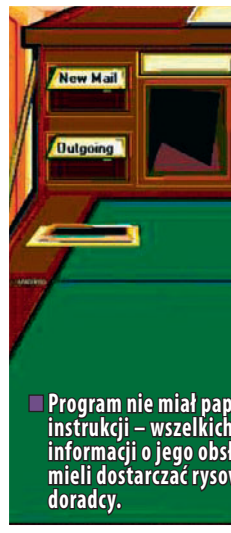
Mina Stanisława Lewińskiego sugeruje, że nie jest fanem Comic Sansa.

(****) Acz pojawiają się ostatnio badania, które negują tę tezę.

WKURZAJĄCY BOB ...I JEGO UPIERDLIWI PRZYJACIELE



Elementy otoczenia można było skalować i modyfikować.



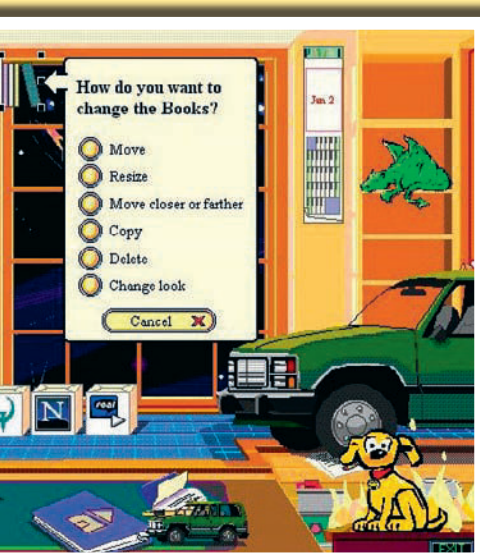
Program nie miał pap instrukcji – wszelkich informacji o jego obs mieli dostarczać ryso doradcy.

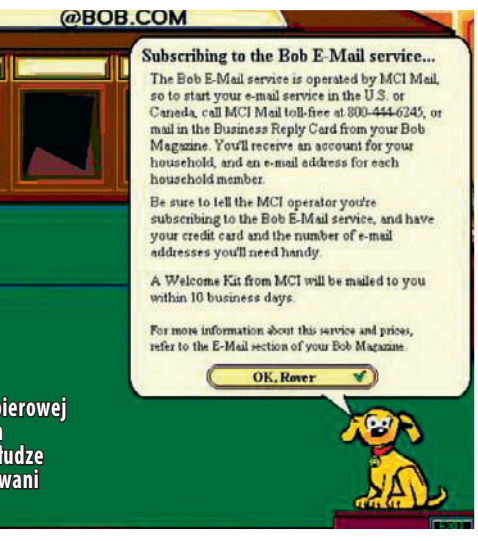
Życzy miłego komputera: **Smuggler**

Jaki był waszym zdaniem najbardziej nieudany i znienawidzony produkt Microsoftu? Windows Vista? Windows ME? A może Pan Spinacz w pakiecie Office? Zapomnijcie! Pozwólcie, że sam się przedstawi: „Nazywam się Bob. Microsoft Bob".

Dawno, dawno temu, bo na początku lat 90. XX wieku, pecety wprawdzie były już całkiem popularne (miał je w domu co trzeci Amerykanin), ale ich obsługa nadal stanowiła dla sporej części użytkowników drogę przez mękę. Wystukiwanie złożonych poleceń w DOS-ie okazywało się męczące, czasochłonne i często skutkowało komunikatem o błędzie, gdy np. niechcący wstawiło się nadmiarową spację albo średnik zamiast dwukropka. Ot, chcecie skopiować folder o nazwie, hmm„FAP" z dysku C na dysk D, do folderu „LEKTURY". Wystarczy wpisać:„Xcopy /s /i C:\FAP D:\LEKTURY" i nacisnąć Enter. Łatwe? Właściwie to tak, bo istniały dużo bardziej skomplikowane polecenia. No i należało jeszcze mieć „obcykane"te wszystkie komendy i ich składnię albo przeklepywać znak po znaku, nieustannie wertując odpowiedni podręcznik. Szansa, że coś przy tym schrzanicie, była naprawdę wysoka. Cholernie frustrujące, nieprawdaż?

Jasne, pojawiły się rozmaite programy ułatwiające użytkownikom życie: od Nortona Commandera po graficzne nakładki na DOS-a w rodzaju Windowsa 3.1. Ale kto pamięta pierwsze, biedne Windowsy, ten wie, że one też nie szły w parze z intuicyjnością czy przystępnością. Tak między nami – obsługa peceta w owym czasie była męcząca w... Była bardzo męcząca. I odstraszała wielu zainteresowanych. Do tego nawet w tym dużo przyjaźniejszym od DOS-a Windowsie konieczne okazywało się wyrabianie sobie nowych nawyków: te wszystkie kliknięcia myszką, otwieranie, przesuwanie albo zamykanie okien, rozwijanie menusów, przeciąganie plików... Tak, dla nas to dziś oczywistości, ale z korzystaniem z komputera jest jak z jazdą na rowerze – prosta sprawa, gdy się już opanuje podstawy, ale sam proces nabywania odpowiednich odruchów do łatwych nie należy. Ludzie w Microsofcie mieli





SKEUMORFIZM

Skeumorfizm (z gr. *skeúos* „naczynie, przedmiot” + *morphé* „postać, kształt”) to odtworzenie cech (kształtu, tekstury, barwy) lub funkcji jakiegoś przedmiotu w nowym obiekcie. Można zastosować takie rozwiązanie na przykład po to, by zaprojektowana w ten sposób rzecz wydała się przyjaźniejsza dzięki podobieństwu do czegoś znanego. Przykładem skeumorfizmu są np. pierwsze samochody, które przypominały wyglądem bryczki, a w świecie komputerów – elementy interfejsów graficznych nawiązujące do przycisków, przełączników czy pokręteł, z którymi użytkownik jest już obyty.

tego świadomość, więc **postanowili ułatwić obsługę peceta, tworząc coś, co dzisiaj nazywamy „wirtualnym asystentem”**, do tego osadzone w bardzo swojskim i intuicyjnym środowisku graficznym.

Od przybytku głowa boli

Proces formułowania założeń tej aplikacji bazował na pracach dwóch profesorów nauk społecznych z Uniwersytetu Stanforda – Clifforda Nassa i Byrona Reevesa, którzy zresztą zostali zatrudnieni jako konsultanci przy projekcie – a także na idei skeumorfizmu (patrz: ramka). Choć brzmi to groźnie i poważnie, to tak naprawdę chodziło o coś dość prostego, by nie rzec – trywialnego. W skrócie: **profesorowie uważali, że ludzie nieświadomie reagują na komputery tak, jakby były one ludźmi**, ponieważ część mózgu wykorzystywana w trakcie używania myszy lub klawiatury odpowiada również za reakcje emocjonalne powstające podczas interakcji z innymi homo sapiens. Więc im bardziej komputer będzie „ludzki” w odbiorze, tym lepiej.

Karen Fries, która odpowiadała za ten projekt (w oficjalnej dokumentacji zwany Utopią), stwierdziła, iż rosnąca złożoność GUI dezorientowała nadmiarem dostępnych funkcji. Cytuję: „Użytkownik ma przed sobą tak wiele poleceń i opcji, że przypomina to pójście do supermarketu, zajrzenie do alejki z płatkami zbożowymi i próbę dokonania wyboru lub odwiedzenie restauracji mającej bardzo obszerne menu”. Zauważyła jednak, że przepisy kulinarne dają konkretne wskazówki dotyczące produktów, z których powstaje danie, a w restauracjach można liczyć na fachową pomoc kelnerów i sommelierów podpowiadających, jaką potrawę warto zamówić i jakie wino do niej pasuje. Fries zasugerowała, że nadszedł czas, aby Microsoft rozważył podobne podejście do oprogramowania.

> Bob miał pomagać w obsłudze peceta, ale w praktyce mocno ludzi frustrował.

Poczuj się jak w domu!

A konkretniej to uznała, że trzeba dodać do softu antropomorficznych „asystentów”, którzy będą służyć radą i pomocą podczas korzystania z niego. Ba, sam pecet też powinien zostać maksymalnie „oswojony”, aby obsługa komputera, dotąd jawiąca się jako „czarna magia”, stała się czymś powszechnie znanym, zwykłym i intuicyjnym. Fries streściła założenia Boba w jednym zdaniu: „naszym wielkim pomysłem jest przekształcenie pulpitu komputera w coś, co wszyscy rozumieją – w dom”.

Cóż, trudno wskazać coś bardziej swojskiego i przyjaznego niż własny dom i znajdujące się w nim sprzęty. **Użytkownik miał więc chodzić sobie po komputerowym domostwie, wykonując te same czynności, co w świecie rzeczywistym.** Na biurku leży kartka – wiadomo, że służy do pisania. Na ścianie wisi kalendarz i zegar – to organizery czasu. Na półkach stoją książki – wystarczy po nie sięgnąć, by odczytać pliki tekstowe. W salonie mamy telewizor – klikasz włącznikiem i oglądasz na nim wideo. Prosto, miło, intuicyjnie. Żadnych tam abstrakcyjnych ikon, nazw programów brzmiących jak wzięte z języka klingońskiego »

(bzgrwt.exe) czy tasiemcowych poleceń przypominających zaszyfrowany przez Enigmę komunikat z frontu.

A niech mnie kaczka doradzi!

Idea ta przypadła decydentom do gustu. Do projektu przydzielono liczny zespół z dużym budżetem, a prace ruszyły z kopyta. Podczas sesji testowej z nowymi użytkownikami pecetów **zaprezentowano im prototypowego wirtualnego asystenta – kreskówkową kaczkę**. Reakcja jednego z mężczyzn przypominała... Zresztą poczytajcie, jak wspomina to sama Fries w wywiadzie udzielonym w 1995 roku: „Facet był bardzo rozemocjonowany (...). Złapał mnie za ramię i powiedział: »Oszczędźcie na instrukcjach obsługi i po prostu dajcie mi tę kaczkę, żeby zawsze była pod ręką i mówiła mi, co mam robić!«". Na podstawie takich testów i badań Microsoft był pewien, że Utopia odniesie ogromny sukces i sprzeda się w milionach egzemplarzy. Takie tam utopijne marzenia.

Bob się rodzi, DOS truchleje!

Zarówno tuż przed premierą Boba (bo tak finalnie nazwano tę aplikację), jak i zaraz po niej w czasopismach pojawiały się liczne, zajmujące całą rozkładówkę reklamy głoszące mniej więcej to, co macie poniżej (co ciekawe, **za marketing Boba odpowiadała Melinda Gates, żona Billa Gatesa**). Nie cytuję tu konkretnych przykładów – dla oszczędności miejsca i z uwagi na wasz czas skompilowałem je, gdyż treść reklam często się powtarzała.

Jak działał Bob?

Bob **wyświetlał na monitorze coś, co z grubsza przypominało... późniejszą grę The Sims**. Swą przygodę zaczynasz przed drzwiami domu, stukając kołatką. Jeśli wchodzisz do środka po raz pierwszy, musisz odpowiedzieć na szereg pytań (w tym o datę swojego urodzenia), na podstawie których Bob stworzy sobie twój profil i będzie te informacje wykorzystywał podczas (współ)pracy. Jeśli masz to już za sobą, wybierz swoje konto z listy użytkowników i – zapraszam do środka. (To tyle w temacie bezpieczeństwa...).

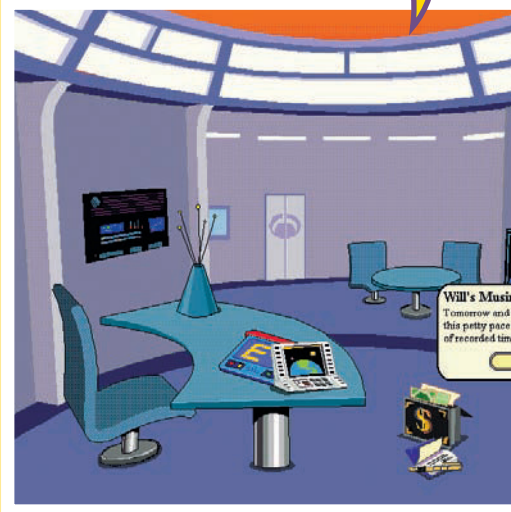
Oto twoje pokoje. Czuj się jak w domu. Zauważ, że całą oprawę stworzono w grafice wektorowej, więc pulpit może być bez problemu skalowany i dostosowywany do dowolnej rozdzielczości ekranu. To pomysłowe, ale w efekcie dość zasobożerne rozwiązanie. Co prawda widać nieco ograniczoną paletę barw (256 kolorów), ale to chyba w niczym nie przeszkadza. Zobacz, jak wiele przedmiotów cię otacza. Niektóre z nich to tylko animowane ozdobniki (np. modna w latach 60. XX wieku lampa magmowa), ale spora część tego, w co klikasz, wywołuje konkretne reakcje komputera. Chcesz napisać list? Podejdź do biurka i wybierz notatnik. Prawda, że proste?

A ten sympatyczny piesek, który siedzi w kącie, po co tutaj jest? Ha, to **Rover, domyślny wirtualny doradca** („Łatwy we współpracy, przyjazny, pomocny. Stara się być twoim najlepszym przyjacielem"), zresztą jeden z 17 dostępnych. Niektórzy pomagają tylko przy określonej czynności – np. słoń Hank doradza i komentuje twoje akcje wyłącznie podczas zabawy w GeoSafari, popularnej grze edukacyjnej. Są też inni, bardziej uniwersalni. Mają różne osobowości i odmienne animacje bezczynności, ale wszyscy komunikują się za pomocą komiksowych dymków, próbując odgadnąć, co robisz, i pomóc ci w tym. Teoretycznie stworzono tak wielu asystentów po to, żebyś wybrał(a) tego, który najbardziej pasuje ci pod względem „charakteru". W praktyce jednak wszystkie te stworki zaprojektowano „na jedno kopyto", a ich osobowość sprowadza się głównie do jakiegoś słowa, które wpleciono w wypowiedzi danej postaci, ot – ta istota powie „Ale czad, [twoje imię]", a tamta „Odjazdowe, brachu, co nie?". Jeden nieco opryskliwy emoszczur Scuzz z gitarą elektryczną i tekstem „Nie interesujesz mnie!" rewolucji tu nie wprowadził.

Pomieszczeń w twoim domu jest więcej, a do tego możesz je samodzielnie dodawać, meblować i aranżować (acz tylko w obrębie trzech dostępnych stylów, również w futurystycznym). Możesz też umieszczać w swoim pokoju używane przez ciebie aplikacje

NIECHLUBNY RANKING

Bob zajął siódme miejsce w rankingu 25 najgorszych produktów technologicznych wszech czasów według magazynu PC World, a portal CNET.com uznał go za lidera w tej kategorii, jeśli chodzi o dekadę, w której powstał. Magazyn Time wpisał zaś Boba na swoją listę „50 najgorszych wynalazków XX wieku".



Wiecie co? Ludzie powinni być dla siebie odrobinę życzliwsi. Więcej się uśmiechać. Serdeczniej machać na powitanie. Bob.

Bob pomoże ci utrzymywać porządek w książeczce czekowej, pisać listy, wymieniać korespondencję elektroniczną, prowadzić kalendarz, rejestrować adresy, grać w GeoSafari i uzyskiwać dostęp do programów opartych na systemie Windows®. I zrobisz to wszystko bezstresowo.

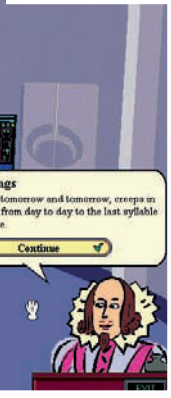
Bob pomaga ci zaprzyjaźnić się z komputerem. I, o rany, czyż życzliwość nie polega właśnie na nawiązywaniu takiej przyjaźni?

Dziś twój komputer może nie wydawać ci się przyjazny, ale z Bobem to się zmieni. Bob jest naprawdę przyjaznym pomocnikiem. Sprawi, że twój komputer będzie tak wygodny, jak stary but. Poczujesz się komfortowo z komputerem, a to naprawdę ma znaczenie.

***Bob jest tak łatwy w użyciu, że nawet nie ma instrukcji**. Ma bowiem osobistych przewodników – animowane postacie – którzy prowadzą cię za rękę. Sugerują, odpowiadają na pytania i pomagają dostosować komputer do sposobu, w jaki lubisz pracować.*

Po prostu zapytaj o Boba lokalnego sprzedawcę oprogramowania. Ponieważ z Bobem twój komputer może stać się twoim kumplem. Bob chce ci w tym pomóc. Potrzebujesz jedynie komputera z 8 MB pamięci RAM.

BOB™ życzy wam miłego komputera!



Widać tu różne style wystroju pokojów i kilku rozmaitych doradców.

GATEWAY 2000 PC

Nabywcy tego komputera firmy Gateway przy zakupie dostawali Boba w prezencie. Co więcej, ta wersja programu była nieco bardziej rozbudowany od standardowej. Użytkownicy mogli odwiedzić w wirtualnym domu strych (niedostępny dla posiadaczy „zwykłych" pecetów), gdzie znajdowali opakowanie po swoim nowym komputerze. Logo Gateway pojawiało się też na ekranie tytułowym Boba.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / MBlairMartin, CC BY-SA 4.0

(pojawiają się np. jako ramki z fotografiami albo pudełka z grafiką w formie ikony danego programu) oraz uruchamiać je w Windowsie i DOS-ie właśnie z poziomu Boba. Lecz jeśli chcesz np. stworzyć własnego, spersonalizowanego przewodnika albo chociaż zmienić imiona tych już istniejących – zapomnij. **Wolność jest tutaj ułudą, acz ładnie opakowaną.**

> Bob nie przeżył nawet roku, sprzedając się fatalnie, bo w zaledwie kilkudziesięciu tysiącach egzemplarzy.

Bob nie bangla

Gdy Gates przedstawił Boba na targach Consumer Electronics Show, oficjalna informacja prasowa opisywała aplikację jako „rewolucyjny produkt opracowany w celu zwiększenia przydatności, łatwości użytkowania i przyjemności korzystania z komputera w domu". A kiedy CD z oprogramowaniem oficjalnie pojawiło się na półkach sklepowych 31 marca 1995 roku, w cenie 99 dolarów za egzemplarz, eksperci początkowo wyrażali się o Bobie nieco wstrzemięźliwie, ale w sumie pochwalnie. **Pojawiło się ostrożnie wypowiadane przekonanie, że Microsoft właśnie wytyczył drogę, jaką w przyszłości pójdzie ewolucja GUI.**

W opiniach użytkowników dość szybko zabrzmiał jednak zgryźliwy ton, który gwałtownie narastał. Po pierwsze program dość mocno „zamulał" system, bo jego wymagania były – co po latach przyznał Microsoft – zbyt duże, jak na ówczesne pecety. Bob potrzebował komputera z – co najmniej – Intelem 486SX 33 MHz, 8 MB pamięci RAM, 30 MB »

wolnego miejsca na dysku i kartą VGA, a **wtedy takie wymagania miały gry, nie programy użytkowe**. Po drugie okazał się mało stabilny i często się zawieszał (wraz z całym systemem), bo Microsoft, śpiesząc się z premierą, niezbyt przyłożył się do beta-testów.

Po trzecie krytykowano jego oprawę. New York Times stwierdził, że „to dzieło mało zdolnego szóstoklasisty", a dla Washington „przebodźcowanie" programu nadmiarem irytujących efektów dźwiękowych.

Dla wszystkich, czyli dla nikogo

I tu chyba jest Bob pogrzebany. Generalnie uważano bowiem, że Microsoft nie przemyślał, do kogo właściwie kieruje swoje dzieło. Oprawa i sposób zachowania doradców sugerowały, że program przeznaczony jest dla dzieci, ale zawarte w nim treści raczej

> To Bobowi „zawdzięczamy" pewien paskudny font oraz wkurzającego Pana Spinacza w pakiecie Office.

Post Bob był „sterylny i bez życia". Tester z magazynie Time uważał, że oprawa programu jest „przesłodzona", z kolei inny dziennikarz napisał, że Bob został zaprojektowany, „jakby docelowymi odbiorcami programu były osoby poniżej 12 roku życia", i nazwał go „nieatrakcyjnym dla ludzi poważnie nastawionych na wyciągnięcie ze swoich komputerów wielu korzyści". Narzekano też na infantylny wygląd interfejsu, nachalne zachowanie wirtualnych doradców narzucających się ze swymi radami oraz powinny odpowiadać dorosłym użytkownikom komputerów (co potwierdzała obecność m.in. arkuszy kalkulacyjnych czy aplikacji do zarządzania budżetem domowym). W efekcie **wielu ludzi czuło się „upupionych", uważało, że Bob zachowuje się wobec nich protekcjonalnie, umniejszając ich inteligencję**. Tak, jasne – chcieli pomocy, ale bez traktowania, jakby mieli sześć lat. Korzystanie ze wsparcia Boba było dla nich wręcz poniżające! Głupio jakoś np. wypełniać zeznanie podatkowe, korzystając z podpowiedzi małej, uśmiechniętej gąsieniczki czy puchatego kotka, przyznacie.

WYBIERZ SWEGO KUMPLA

W Bobie do wyboru było aż siedemnastu animowanych doradców (w tym jeden... niewidzialny). Poza jednym wyjątkiem wszyscy byli tak samo słodcy i przymilni – aż do mdłości, szczerze mówiąc. A do tego irytująco namolni. Dla dorosłych użytkowników tego programu okazali się zwyczajnie niestrawni.

BOB ANTYPIRAT

Podobno kod Boba wykorzystano do utrudnienia życia „dystrybutorom" pirackich wersji Windowsa 95, tzn. umieszczono go – zakopanego gdzieś pośród katalogów – na płycie instalacyjnej. Po co? Bo te dodatkowe 30 MB miały utrudnić im przesyłanie nielegalnych kopii systemu przez niezbyt szybki wtedy internet. Ale to chyba tylko legenda miejska, bo naprawdę nie widzę sensu w takim właśnie zabezpieczeniu.

Słabość Boba przejawiała się także w **powierzchowności oferowanej pomocy**. Okej, animkowy doradca przyda ci się podczas pisania listu, ale już podłączenie i skonfigurowanie drukarki, aby wiadomość tę wydrukować, przerasta jego możliwości. (A kto robił to w czasach Windowsa 3.11, gdy nikomu nie marzyło się plug & play, wie, że było to spore wyzwanie). Ba, Bob nie pomagał nawet w tak podstawowej czynności, jak przeglądanie zawartości dysku twardego! A przecież aż się prosi, żeby oddać to w postaci przenoszenia plików z półki na półkę w wielkiej, otwartej szafie...

Irytował też brak kompatybilności usług Boba z istniejącym już oprogramowaniem. Jasne, można było napisać list w „bobowym" edytorze, który zresztą oferował całkiem sporo ciekawych funkcji (np. korespondencję seryjną), ale zapisanego dokumentu nie dało się uruchomić w Wordzie ani żadnym innym popularnym programie do edycji tekstów! Nie istniały również konwertery umożliwiające przerobienie tego pliku na coś, co można odczytać na komputerze bez zainstalowanego Boba. Wytwór Microsoftu miał wprawdzie własnego klienta poczty elektronicznej, ale działał on tylko ze specjalnym kontem mailowym MCI dial-up, w dodatku sprzedawanym oddzielnie. Za pięć dolarów amerykańskich miesięcznie użytkownik miał możliwość wysyłania co 30 dni do 15 wiadomości, z których każda obejmowała maksymalnie 5000 znaków; dodatkowe maile kosztowały 45 centów za sztukę. To dopiero były „stare, dobre czasy", co nie?

No i klapa...

Cóż, gdyby Microsoft promował Boba jako produkt dla dzieci i osób początkujących... kto wie, może program zdobyłby jakąś popularność w tych kręgach odbiorców. Ale skierowany „do wszystkich" wzbudzał irytację dorosłych i podrosłych, a **użytkowanie go szybko uznano za obciach**. Jeśli nie chciałeś w oczach kumpla wyjść na komputerowego ignoranta i nooba, nie mogłeś korzystać z Boba. Bob to wstyd! Bob to zło! Ci, którzy

ZEMSTA ZZA GROBU II
Natrętny spinacz

Bob wprawdzie umarł, ale stojąca za nim idea nadal żyła w Microsofcie. Pomysł wirtualnego doradcy przejęli bowiem ludzie pracujący nad Office'em, czego wynikiem okazały się narodziny cholernie wkurzającego wszystkich użytkowników tego pakietu Pana Spinacza (znanego też jako Mr. Clippy lub Clippit). Choć był on jednym z kilku(nastu) zaprojektowanych asystentów – obok m.in. kota Scribble'a czy... Williama Szekspira oraz Alberta Einsteina – to właśnie Spinacz zdobył największą sympatię testerów podczas badań fokusowych („najbardziej godna zaufania, angażująca i ujmująca postać ze wszystkich"), dzięki czemu powierzono mu rolę domyślnego wirtualnego doradcy.

Ale, tak między nami, niektórzy ludzie z Microsoftu – począwszy od współpracowników „ojca" Clippy'ego, czyli grafika Kevana Atteberry'ego, na jednej z dyrektorek firmy, Roz Ho, kończąc – mieli co do niego mocno mieszane uczucia (dość powiedzieć, że Clippit w trakcie projektowania nosił kodowe oznaczenie TFC; literkę „C" złośliwi microsoftowcy rozwijali jako „clown", a do czego odnosiło się TF, to już się sami domyślcie). Wedle opinii Ho – i ponoć wielu innych kobiet także – Clippy był dość... niepokojący; jego oczy zdawały się natrętnie śledzić każdy jej ruch, a poza tym stale się narzucał z pomocą. Jednak panowie, przeważający w szefostwie Microsoftu, uznali, że problem nie istnieje. Clippy zadebiutował w 1997 roku.

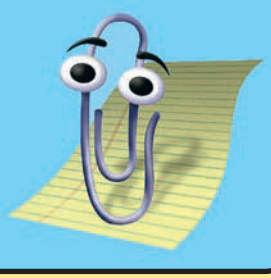
Użytkownicy otwierający np. pusty dokument w Wordzie byli witani przez jowialny, uśmiechnięty spinacz do papieru nieustannie oferujący różne porady: od poprawnej pisowni po zapisywanie plików. Asystent próbował dodatkowo zinterpretować, jaki typ tekstu (list, wypracowanie, korespondencję urzędową) tworzy użytkownik, i sugerował hiperłącza mające ułatwić powstawanie dokumentu. Ludzie błyskawicznie go znienawidzili. Był bowiem doskonałym doradcą, ale tylko za pierwszym razem. Jeśli nie wiedziało się, jak coś zrobić, Pan Spinacz faktycznie mógł pomóc, tyle że gdy nieproszony wyskakiwał z tą samą poradą po raz trzydziesty albo nagle pojawiał się gdzieś pośrodku dokumentu z kolejnym czerstwym tekstem, wybijając piszącego z rytmu, ludzi trafiał szlag.

W 1998 Microsoft poprosił tych samych profesorów, którzy współpracowali z nim nad Bobem, o poradę, jak uczynić Spinacza bardziej akceptowalnym dla użytkowników. Naukowcy uznali, że ludzie nie cierpią tej postaci, gdyż Clippit – jako asystent – po prostu ich olewa. „Bez względu na to, jak długo użytkownicy pracowali z Clippym, ten nigdy nie poznał ich imion ani preferencji", napisał Nass w „The Man Who Lied to His Laptop", książce z 2010 roku o relacji człowiek-komputer. „Dawał im jasno do zrozumienia, że wcale nie jest zainteresowany ich poznaniem. Jeśli pomyślisz o Clippym jako o realnie istniejącej osobie, to oczywiście, że ktoś taki wywoła u ciebie silne negatywne emocje".

Jak temu zaradzić? Jak sprawić, by użytkownicy polubili Pana Spinacza? Nass miał dość kontrowersyjny sposób: stwórzcie ludziom kozła ofiarnego, na którym będą mogli rozładować frustrację. Zaprojektował nawet alternatywną wersję Clippy'ego, a ta – jeśli ktoś uznał jej porady za „niepomocne" – zachęcała do wysłania zjadliwego emaila do zespołu pomocy Microsoftu! Do tego „nakręcała" skarżącego do agresywniejszego tonu listu. „Darth Spinacz" podpowiadał mu: „No dalej! Możesz być twardszy! Dowal im bardziej! Niech się tym udławią!" itd. I wierzcie albo nie, ale... „Wyniki były jednomyślne", obwieścił w swej książce Nass. „Ludzie zakochali się w nowym Clippym!".

Lecz Microsoft nie zachwycił się tym pomysłem i nie wdrożył go w życie. Po prostu zaczął powoli „wyciszać" swego asystenta w kolejnych wersjach Office'a. W 2001 Clippy przestał być domyślnie włączany po uruchomieniu pakietu. W 2007 całkiem z niego zniknął ku wielkiej uldze wszystkich użytkowników. Czemu tak długo to trwało? Podobno dlatego, że Melinda Gates mocno przeżyła porażkę Boba – projektu, w który mocno się zaangażowała – po czym stała się wielką fanką Spinacza, uznając go za „dziecko" wcześniejszego programu. Nikt nie chciał się narażać żonie Szefa Wszystkich Szefów. Tak przynajmniej głoszą plotki.

PS Nie myślcie sobie, że pozbyliście się Pana Spinacza. Jak w horrorze – zło nigdy nie umiera do końca i zawsze powraca! Mr. Clippy nadal żyje! Znajdziecie go w Windowsie – acz tylko jako emoji w programie Teams.



PPS Rovera, tego żółtego pieska, natomiast na pewno nieraz spotkaliście w Windowsie XP, gdzie pełnił zaszczytną funkcję „asystenta wyszukiwarki". Na szczęście nic nie mówił i nie doradzał, po prostu sobie był. I wtedy nawet budził sympatię...

go lubili (a byli i tacy), przezornie woleli milczeć.

W efekcie chętnych, by wydać na Boba niemal 100 dolarów, nie znalazło się zbyt wielu. Wedle różnych źródeł **sprzedało się zaledwie od 38 do ok. 60 tys. egzemplarzy tej aplikacji**, co można podsumować krótko: koszmarna wtopa. Już po niecałym roku Microsoft oficjalnie zakończył dystrybucję swojego dzieła, a do tego w parę miesięcy po Bobie rozpoczął sprzedaż Windowsa 95, który w tamtych czasach był programem wystarczająco przystępnym i intuicyjnym, aby ludzie radzili sobie z jego obsługą (acz nasz wirtualny asystent działał i na nim). Krociowe zyski z Windowsa 95 pozwoliły ludziom z Redmond gładko przełknąć komercyjną porażkę wcześniejszego projektu. (Po latach Steve Ballmer wspominał, że Bob był jednym z tych produktów, przy których zrozumieli, że czasem lepiej od razu rzucić ręcznik na ring, niż próbować coś naprawiać).

Cóż, to nie pierwszy raz, gdy dobre intencje i ciekawe pomysły zostały zniweczone przez fatalną realizację i kiepski marketing. Bo przecież sama idea – wirtualni asystenci i maksymalna intuicyjność w obsłudze komputera – była słuszna, o czym dziś, po latach rozwoju, świadczą Siri, Cortany i Aleksy, sterowanie głosem czy gestem oraz coraz przyjaźniejsze GUI.

Zemsta zza grobu

Bob srodze zemścił się na tych, którzy nie dali mu szansy na godne, długie życie. Otóż pierwotnie postacie wirtualnych doradców „mówiły" do nas tekstami zapisanymi za pomocą Times New Roman. Ale jeden z grafików uznał, że nie współgra to ze stylem bobowych animków. Siadł więc i zaprojektował zupełnie nowy font – idealny dla oddania charakteru Rovera i spółki. Wszystkim bardzo się spodobał, lecz z przyczyn technicznych ostatecznie nie został wykorzystany. Ale, na nasze nieszczęście, font ów nie trafił na śmietnik historii. Przeciwnie! Ten krój pisma do dziś jest popularny i często – za często! – wykorzystywany. A imię bestii brzmi: Comic Sans. ...Bob, ty cholerny draniu! Za co?! |CDA|

Mikrofony wznieśli: **Jakub Mirowski, Witold Tłuchowski i Mateusz Witczak**

Potrafimy tworzyć blockbustery i perły sceny indie, straszymy jak nikt i jak nikt kłaniamy się klasykom. Umiemy budować miasta i symulować, zaprzyjaźniliśmy się z dystrybucją i zrozumieliśmy VR-a. „Polską specjalnością" jest przede wszystkim wszechstronność.

Polskie specj

Game Industry Conference oraz Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości od lat biorą nasz rodzimy gamedev pod lupę, czego pokłosie stanowi „The Game Industry of Poland", jeden z nielicznych wartościowych metodologicznie raportów na temat stanu krajowej branży. W jego najnowszej edycji badacze skrótowo omówili dziedziny i konwencje, w których jesteśmy – jako Polska – szczególnie mocni. Uzupełniwszy je o zaobserwowane trendy, ruszyliśmy z mikrofonem między ludzi, których sukcesy napawały nas w ostatnich latach szczególną dumą.

Solowy development

Mateusz Witczak: Jakub Kisiel pozyskał pieniądze na szermierczego Hellish Quarta ze sprzedaży assetów. Twoje jednoosobowe studio Petums też nie zajmowało się tylko i wyłącznie Papeturą.

Tomasz Ostafin (Petums): Dla kogoś początkującego tworzenie gry stanowi hobby, a o jej sfinansowanie bywa naprawdę trudno. To tylko część życia; produkcja może stanąć w związku z przeprowadzką, brakiem inspiracji czy gorszym humorem. Nie chodzimy do pracy, nie odbijamy karty, nie mamy nad sobą szefa.

Papeturę ufundowałem dzięki tworzeniu wizualizacji architektonicznych dla deweloperów. Supersprawa, mogłem okresowo przyjmować mniej lub więcej zleceń. Jak kasy na grę brakowało – wracałem do wizualizacji. Musiałem pozyskać środki np. na oświetlenie studia czy dobry aparat fotograficzny, gdybym natomiast miał płacić programiście osiem tysięcy miesięcznie, nic by z tego nie wyszło. Z kolei na marketing nie wydałem praktycznie nic.

Po premierze odebrałeś Paszport „Polityki", dwie nagrody CEEGA i trzy statuetki Pixel Awards Europe, wyróżniono cię także na Digital Dragons Awards i na Independent Games Festival. Skoro nic nie wydałeś na marketing, jak to się właściwie stało, że Papetura zyskała rozpoznawalność, i to również poza granicami Polski?

No właśnie: jak to się stało? Na pewno przyczynili się do tego ludzie. Nie ukrywam, dostałem dużą pomoc marketingową od Radka Bazaka oraz tę duchową od Szymona Łukasika ze studia Bulbware. W rozmowach doszliśmy do wniosku, że marketing to suma małych kroków: że tu możemy wysłać prasówkę, tu napisać post, a tu wrzucić obrazek czy GIF-a.

Te „małe kroki" w końcu do czegoś doprowadziły. Sporo zagranicznych dziennikarzy siedzi na Twitterze – kiedy zapostowałem screena Papetury i opatrzyłem go hashtagiem #ScreenshotSaturday, przyciągnął on uwagę zachodniej prasy. Pięć lat temu ruszyłem też z kampanią na Indiegogo. Nie udała się, ale pomogła zyskać rozpoznawalność.

W 2014 roku Rafał Bryks zapowiedział swój pierwszy projekt Yes, Your Grace... i poległ. Tytuł trafił na boczny tor, a Bryks skończył go dopiero w 2020 po przepracowaniu kilku lat w większym studiu i zdobyciu kontaktów do wydawców. Na ile ważne jest, by gamedevowi soliści dysponowali doświadczeniem?

Na studiach architektonicznych usłyszałem, że pierwszy dom projektuje się dla wroga, drugi dla przyjaciela, a trzeci dla siebie... I chyba coś w tym jest! Przez rok, dwa Papetura nie dość, że nie wyglądała dobrze, to jeszcze źle się w nią grało. Chciałem się nauczyć game desingu, projektowania interfejsu czy sterowania, ale nawet nie wiedziałem, jak się za to zabrać. Z czasem odkryłem, że było mnóstwo rzeczy, o których nie wiedziałem, że o nich nie wiem.

Przekładałem premierę wiele razy, co okazało się dla gry dobre: miałem czas, by spojrzeć na nią z dystansu, skonsultować coś... Radzę początkującym twórcom, by przyjmowali podpowiedzi od bardziej doświadczonych kolegów. Trzeba jednak nie tylko słuchać innych, ale i oglądać – na YouTubie jest mnóstwo tutoriali – no i czytać.

Tomasz Ostafin tworzył Papeturę po godzinach, fundusze na projekt pozyskał zaś ze zleceń architektonicznych.

Rodzima przygodówka z papieru triumfowała podczas rozdania Paszportów „Polityki", nagród CEEGA, Digital Dragons Awards i statuetek Independent Games Festivalu.

alności

Polecam zwłaszcza książkę „A Theory of Fun for Game Design" Rapha Kostera. Co prawda nie opowiada ona stricte o game designie, ale płynie z niej ważny wniosek. Otóż – spoiler alert – nauka jest zabawą. Żeby rozgrywka angażowała, trzeba cały czas zajmować umysł gracza.

Przeprojektowywałem Papeturę pięć razy. Poszłoby mi znacznie sprawniej, gdybym wcześniej dysponował wiedzą i doświadczeniem, które mam teraz.

Ty, Kisiel i Bryks nie wyczerpujecie tematu „solistów". MrCiastku tworzy Thief Simulatora 2, Sylwester Osik wydał Electro Ride'a, Grzegorz Styczeń przyciąga uwagę Manor Lordsami, Łukasz Piskorz podbił Steama Helltakerem, panstasz zyskał rozgłos dzięki World of Horror, a Łukasz Kałuski z sukcesem opracował Hidden Deepa... To jaskółki, które wiosny nie czynią? A może wyjątki potwierdzające regułę?

Jest jeszcze Mateusz Skutnik tworzący już od dawna – zaczynał przecież od flashówek (sam grałem w nie za młodu!) i komiksów, a teraz wydał świetne Slice of Sea. Zawsze znajdą się osoby, które chcą prowadzić taki sposób życia: nie dźwigać odpowiedzialności za współpracowników, działać na własne konto. Nie zapominajmy też, że w Polsce jest mnóstwo mikrozespołów: „dwójek" i „trójek"... Narzędzia do produkcji gier są dziś powszechne i darmowe, nie dziwi mnie więc, że ludzie próbują. Ale na każdy sukces solowego developmentu przypada mnóstwo porażek, a o nich często nawet nie słyszymy.

Inna definicja horroru

Mateusz Witczak: Przed naszą rozmową usłyszałem, że Feardemic „zwiększa swoją niezależność", „chce być bardziej samodzielny" i „zamierza budować własną markę"... Hasła hasłami, ale co to właściwie znaczy?

Scott Millard (Feardemic): Gdy Feardemic powstawał, Piotr Babieno miał w głowie myśl, że to, czego nauczył się przez kilkanaście lat prowadzenia Bloober Team, może mieć wartość dla młodych, niezależnych zespołów – nie tylko tych w Polsce, ale i na świecie. Feardemic dostał zadanie „eksportowania", z braku lepszego słowa, wiedzy na temat portowania i lokalizowania gier, ich marketingu czy zarządzania społecznością w kierunku nowego pokolenia twórców gier. Lubimy jednak myśleć, że nasza definicja horroru jest szersza od tej proponowanej przez Bloober Team, które długo skupiało się wyłącznie na horrorze psychologicznym.

„Na każdy sukces solowego developmentu przypada mnóstwo porażek".

I – przynajmniej od czasów Layers of Fear – na straszeniu tym, co znajduje się poza polem naszego widzenia.

Moja praca polega w pewnej mierze na rozmowach z autorami z całego świata i – co niesamowite – oni wszyscy grali w Layers of Fear. To nie tylko produkcja, która umieściła Bloober Team na mapie. Ona zaowocowała – nie przesadzam – setkami horrorów. Wielu producentów uznało, że skoro mały, korzystający z silnika Unity zespół jest w stanie odnieść taki sukces, to warto podążyć jego śladem.

Horror to szeroki (i otwarty!) gatunek, zadajmy sobie jednak pytanie: dlaczego tak bardzo w nas rezonuje? Moim zdaniem sekret tkwi w tym, że groza wywołuje natychmiastową reakcję naszego organizmu – gdy gracz lub widz natrafi na jump scare'a, jego ciało produkuje adrenalinę, serce zaczyna szybciej bić, a mięśnie się napinają. Nie sądzę więc, by takie sztuczki miały odejść w zapomnienie, podobnie jak wiele innych elementów, które kojarzymy z grami grozy.

Ale czy grywalny horror musi podążać dobrze wydeptaną ścieżką? W kinie brylują „Uciekaj!" i „To my", filmy, które stanowią zarazem polityczny komentarz na temat

uprzedzeń rasowych. Z kolei twórcy stojący za „Cichym miejscem" użyli ciszy jako narzędzia narracyjnego, a autorzy „Dziedzictwa. Hereditary" celowo nie rozładowują narastającego napięcia.

Sam „horror" znaczy trochę co innego w świecie filmu, a co innego w gamedevie; branża gier zawsze porządkowała gatunki podług mechanik, a nie narracji. Właśnie dlatego gdybyś zapytał specjalistów od analizy big data o wielkość tego segmentu, pewnie usłyszałbyś, że horrory to jakieś trzy-cztery procent rynku... Tymczasem to nieprawda! Jeśli nałożyć na gatunki gier różne style narracji, pewnie okazałoby się, że jakieś elementy horroru ma co piąta produkcja.

W branży zawsze będzie miejsce dla horrorów, w tym dla ich nowych interpretacji – nie tylko prostych gier eksploracyjnych z jump scare'ami, ale także historii o poszukiwaniu własnego cienia.

Odwołujesz się do wydawanego przez was Cosmica, a więc – trzymając się porządkowania według mechanik – metroidvanii. Nie jestem pewien, czy zdoła mnie ona przestraszyć.

Kiedy wcale nie musi! Gdy startowaliśmy z Feardemikiem, długo dyskutowaliśmy o tym, jak wytyczyć granice gatunku, co konstytuuje tę konwencję. Doszliśmy do wniosku, że horror niekoniecznie musi straszyć w prymitywny sposób. Bo czy uznamy za horror stare baśnie (niekiedy naprawdę przerażające!)? Czy „Rodzina Addamsów" jest horrorem? Czy jest nim „Monster High"? Oczywiście, że tak! Przez

> „W branży zawsze będzie miejsce dla horrorów i ich nowych interpretacji".

ostatni rok jednym z największych, najchętniej ogrywanych horrorów był Roblox (a właściwie stworzone w nim tytuły).

Musimy myśleć o horrorze szerzej niż dotychczas. Utrata własnego cienia i poszukiwanie go w kilku nieprzyjaznych światach, w których stale czujemy się zagrożeni, wpisuje się w jedną z wielu definicji grozy. Jako Feardemic chcemy zastanawiać się „co by było, gdyby horror...". Nie ma znaczenia, czy okaże się to przygodówką, shooterem, czy platformówką, ani czy protagonista będzie różowy, czarny albo szary.

Shootery retro

Mateusz Witczak: Project Warlock II, Chains of Fury, Souldead, Void Slayer, Deadlink, Nazi Busters, Forgive Me Father, Bloodhound, a do tego wasze Postal: Brain Damaged, Supplice i Blood West. W Polsce zapanowała moda na... no właśnie... Boomer shootery? Throwback shootery? Retro shootery?

Wojciech Mroczek (Hyperstrange): Sytuacja przypomina tę z zaimkami: jeżeli ktoś chce, żebyś używał konkretnego zaimka, wypada to zrobić. Ja używam „boomer shootera", określenia, które było początkowo złośliwe, ale społeczność szybko tę „zniewagę" przejęła i nadała jej pozytywne konotacje – obecnie dumnie nosimy ów termin na sztandarach. Ewolucja gatunku sprawiła

Scott Milard (Feardemic) twierdzi, że dotychczas myśleliśmy o horrorach zbyt wąsko.

Postala 4 krytycy zjedli na surowo. Przychylniejszym okiem spojrzeli na jego polski spin-off, Brain Damaged.

Czy metroidvania może być grą grozy? Cosmic spróbuje udowodnić, że i owszem!

Wojciech Mroczek i jego Hyperstrange wyspecjalizowali się w shooterach retro.

zresztą, że trochę wyrósł on ponad napędzany nostalgią nurt retro, wiele w nim dziś rozwiązań innowacyjnych.

A czym ten gatunek właściwie jest? To shooter, który nawiązuje konstrukcją poziomów i modelem rozgrywki do Dooma, Quake'a czy Hexena? A może strzelanka z pikselami wielkości ziaren kaszy i wszechobecną brutalnością?

To gry, które bardzo mocno przekonują do siebie gameplayem, a nie estetyką. Owszem, czasem starają się uwieść graficznymi nawiązaniami do klasyki, ale taki Serious Sam 4, pod względem rozgrywki klasyczny boomer shooter, ma przecież highendową oprawę, momentami wygląda wręcz lepiej niż Halo Infinite! Podobnie jest z Doomem: Eternalem czy polskim Shadow Warriorem 3.

Parę lat temu odkryliśmy produkcje w rodzaju Duska: takie, które mają nieskomplikowane modele postaci i pięć tekstur na krzyż na każdym poziomie, a jednocześnie ich rozgrywka przyciąga setki tysięcy odbiorców. Odziedziczony po dziadku Quake'u klasyczny zestaw broni, ekscytacja towarzysząca eksploracji rozległych map, gdzie ciasny korytarz być może wiedzie do sekretu (a może do kolejnej areny pełnej sprytnie rozstawionych wrogów?) – to wszystko składa się na dobrego boomer shootera. Odbiorca ma wrażenie poruszania się po świecie znajomym jak podwórko, na którym spędzał połowę dzieciństwa.

Gracze łyknęli bakcyla, ale czy boomer shooter to atrakcyjna formuła dla twórców?

Koszty produkcji boomer shootera nie są niskie, ale znacznie mniejsze niż budżety Call of Duty, Battlefielda czy looter shooterów w rodzaju Borderlandsów i Destiny. Nawet tak bogata i rozbudowana gra, jak nasz Postal: Brain Damaged, w którym każdy etap to nowa sceneria, nowi wrogowie i nowe tło muzyczne, nadal powstaje w ramach budżetu właściwego dużej produkcji indie. Mamy więc tani w realizacji gatunek z szeroką grupą odbiorców. To nisza, ale fajna i obszerna nisza: jej „fanbaza" jest mocno zintegrowana, ma swój kod językowy i łatwe do przewidzenia oczekiwania. W dodatku możliwość kreatywnego „wyżycia się" sprawia, że robienie takich gier to po prostu wielka przyjemność.

Jak duże znaczenie dla rozkwitu popularności boomer shooterów miała premiera pierwszej części polskiego Shadow Warriora?

Po premierze remake'u Rise of the Triad od 3D Realms nagle okazało się, że ludzie chcą grać w tradycyjne strzelanki. Chwilę później Devolver Digital ogłosiło, że szerzej nieznane Flying Wild Hog będzie pracować nad rebootem Shadow Warriora, co przyjęto koszmarnie. Gracze wytykali wydawcy, że przygotowuje tzw. cash graba, chce szybko zarobić na znanej marce, odchodząc od oryginału, a „nowy" Lo Wang to nie jest ich Lo Wang. Nawet w dniu premiery ludzie narzekali... a potem zaczęli grać. Shadow Warrior podbił serca, a zakorzenione w nostalgii boomer shootery paradoksalnie okazały się powiewem świeżości. Na rynku zdominowanym przez tasiemcowe serie oraz gry-usługi po prostu brakowało luzu i bezpretensjonalności.

Nowe domy

Witold Tłuchowski: City buildery – popularne na przełomie wieków, a później na długo zapomniane – ostatnio wróciły do łask. W Polsce powstają teraz m.in. Gord, Against the Storm, Infection Free Zone i War Hospital, nie wspominając już o kontynuacji bestsellerowego Frostpunka czy o waszym Timberbornie.

Jon Biegalski (Mechanistry): Owszem, trwa renesans. Cities: Skylines oraz pokrewne produkcje – choćby Factorio czy cykl Tropico – pokazały, że gracze byli tego gatunku głodni. Dla nas, producentów, te premiery stanowiły sygnał, że warto znów się nad city builderami pochylić – a może wręcz zacząć z nimi eksperymentować? Nawet atrakcyjna scenografia – ostatnio furorę robi postapo – nie przekona do city buildera kogoś, kto nie lubi tego typu rozgrywki; musimy dodać do builda jakiś autorski pierwiastek. Choć zabawa w budowanie miast zawsze miała swoich zwolenników, co udowodniły choćby Faraon i seria SimCity.

Czy praca nad city builderem jest prostsza od wyprodukowania strategii czasu rzeczywistego? I jak właściwie doszło do wyboru settingu Timberborna?

Akurat pomysł na postapokaliptyczny setting pojawił się już na początku, choć nie od razu wiedzieliśmy, że miasta będą budowane przez bobry. Po drodze powstały concept arty z różnymi fantastycznymi, humanoidalnymi stworkami – mieliśmy nawet grafiki zmutowanych dziobaków! Zresztą pięć lat temu, zanim zdecydowaliśmy się na rozwijanie akurat tego projektu, w studiu testowaliśmy kilka różnych prototypów.

City builder – w przeciwieństwie do RTS-a – może się obejść bez walki, ale już na początku pojawia się wiele pytań. Czy gracz buduje w dwóch, czy w trzech wymiarach? W jakiej skali działa: czy stawia pojedyncze domki, czy całe osiedla? W Timberbornie występują bobry, więc tamy i susze wydały nam się naturalne, ale na niektóre pomysły wpadliśmy później. Przykładowo wznoszenie budynków na innych budynkach dodaliśmy jako eksperyment, a że testerom się spodobało...

Nikt nie wierzył, że Shadow Warrior się uda, tymczasem okazał się największym przebojem w portfolio Flying Wild Hog.

Wczesnodostępne Against the Storm ekipy Eremite Games to jeden z najlepszych powstających w kraju city builderów.

W ciągu raptem tygodnia od debiutu w early accessie Timberborna kupiło aż 130 tys. osób!

Jon Biegalski (Mechanistry) diagnozuje, że w segmencie city builderów zrobiło się tłoczno. Trzeba więc wyróżniać się mechanizmami i estetyką.

Sukces Green Hella zaowocował VR-ową adaptacją, którą Creepy Jar powierzyło studiu Incuvo. Nie jest to prosty port, ale mądra, dostosowana do platformy wariacja na temat oryginału.

Patrząc na powstające pod auspicjami PlayWaya gry z serii Builders of... (które na etapie zapowiedzi różnią się jedynie kosmetyką), zastanawiam się, czy city buildery mogą być „nowymi symulatorami"?

Branża wie, że użytkownicy Steama lubią city buildery, chętnie dodają je do list życzeń i kupują, a w konsekwencji algorytmy promują cały gatunek. Trudno się dziwić, że powstają coraz to kolejni jego przedstawiciele, choć – powtórzę – przy tak dużej konkurencji ważne jest, by gra się wyróżniała. Dopiero wówczas dostaniemy przebój na miarę Frostpunka.

...albo Timberborna. W pierwszym tygodniu od premiery wczesnego dostępu grę kupiło 130 tys. osób.

W lutym 2021 roku okazało się, że mamy w ręku jedno z trzech najpopularniejszych dem na Steam Game Festivalu – zrozumieliśmy wtedy, że przed nami spora szansa na sukces. Ale żeby ją w pełni wykorzystać, musieliśmy wziąć głęboki oddech, przesunąć premierę i doszlifować całość. Odbiorca jest dziś wybredny, nawet w early accessie build musi dać mu sporo zabawy. Co jednak najważniejsze, ludzie po prostu lubią bobry.

VR dobrze się trzyma

Witold Tłuchowski: Technologia i rynek gier VR-owych znajdują się w diametralnie innym miejscu niż 10 lat temu, kiedy usłyszeliśmy o pierwszym Oculusie Rifcie. Co się wydarzyło?

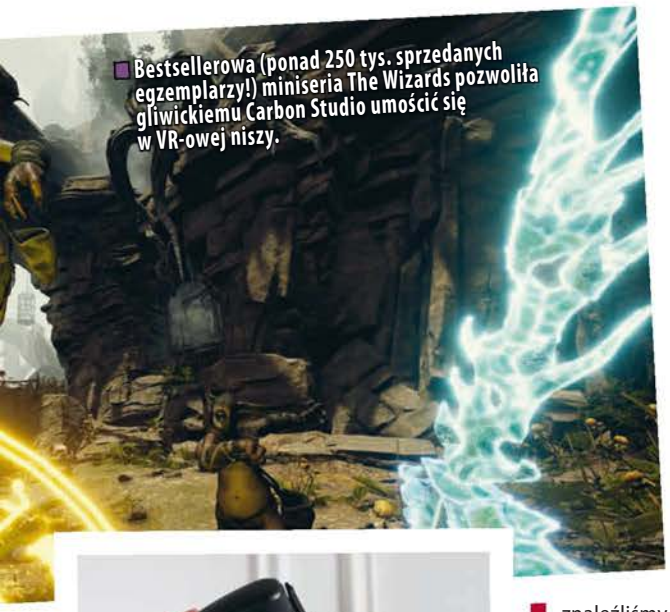
Aleksander Caban (Carbon Studio): Bardzo wiele! Przede wszystkim pojawił się Oculus Quest, mobilne gogle oferujące wystarczająco dobrą jakość i cenę, by przyciągnąć użytkowników dotychczas niezainteresowanych VR-em, a nie wyłącznie fascynatów technologii. Wcześniej zadebiutowało PlayStation VR – przez chwilę największy gracz na rynku – ale to Oculus sprawił, że VR na dobre wszedł pod strzechy. Tych 10 lat to jednak nie tylko większa dostępność, ale i ogromny skok jakościowy.

Mamy w kraju kilkadziesiąt studiów tworzących (lub portujących) gry pod kątem VR-u – wspomnę tylko o Gamedust, Immersion Games, Incuvo czy Carbon Studio, do którego należysz. Skąd u nas taka popularność wirtualnej rzeczywistości?

Nasza branża w ogóle jest mocna, jesteśmy znani z jakościowych gier, a Superhot Team, Techland, CD Projekt czy 11 bit studios to globalnie rozpoznawalne marki. Właśnie dlatego znaleźliśmy się w pierwszej grupie krajów, które otrzymały dostęp do Oculusa. A kiedy dostaliśmy nową technologię, to zaczęliśmy się nią bawić i sprawdzać, co można z nią zrobić – zresztą eksperymentowanie zawsze wychodziło nam dobrze. Pierwsze lata VR-u wymagały kreatywności na wielu polach: od produkcji, przez sprzedaż, po budowę kontaktów. Polskie gry były w tym nurcie obecne od początku, czego przykładem Superhot VR czy nasze Alice VR.

A czy nie jest tak, że to właśnie sukcesy Superhota i waszej serii The Wizards zachęciły innych twórców do prac nad rzeczywistością wirtualną?

Zdecydowanie! Carbon był pierwszą notowaną na giełdzie spółką, która zajmowała się tylko



Bestsellerowa (ponad 250 tys. sprzedanych egzemplarzy!) miniseria The Wizards pozwoliła gliwickiemu Carbon Studio umościć się w VR-owej niszy.

Według Aleksandra Cabana (Carbon Studio) wejście w VR to dla małych zespołów sposób, by usiąść do stołu z największymi firmami.

VR-em, a nie traktowała go w kategoriach pobocznej działalności. Inwestorzy przekonali się, że da się z tego wyżyć, a nawet zyskać rozpoznawalność. Bo Carbon, choć niewielki, zaistniał – zaczęliśmy rozmawiać z największymi: od Facebooka, przez Nvidię, po Epica. Gdybyśmy działali w innym segmencie rynku, prawdopodobnie trudno byłoby nam usiąść z nimi przy stole.

Niedawny sukces Green Hella VR może sugerować, że adaptowanie już istniejących gier na gogle rzeczywistości wirtualnej to prosta droga do sukcesu. Czy naprawdę tak jest?

Faktycznie baza pecetowych graczy jest obiecująca – pozwala ona budować zasięgi, czego Green Hell stanowi świetny przykład. Jednak nie wszyscy użytkownicy komputerów stacjonarnych posiadają VR-a, więc choć gra ma rozgłos, niekoniecznie przekłada się to na sprzedaż.

Zresztą mimo że podstawa została ta sama, ten Green Hell jest diametralnie różny od pierwowzoru. W VR-owej wersji gracze potrafią spędzać mnóstwo czasu, wykonując zwykłe czynności, np. sprawdzając, jak zachowa się kijek po zetknięciu z rzeką albo uderzeniu w kamień. Tymczasem w podstawowej grze interakcja jest szybka, prosta i nikt się nad nią nie zatrzymuje. Adaptacja hitu to jakiś sposób na zdobycie popularności, ale ważniejsze jest zrozumienie unikalnych możliwości, jakie daje wirtualna rzeczywistość.

Cena niezależności

Jakub Mirowski: Co znaczy dziś bycie indie?

Sebastian Krośkiewicz (Phobia Game Studio): Kiedyś odpowiedź na to pytanie była prostsza – grupy zapaleńców za własne pieniądze robiły gry niezależne. Teraz się to zmieniło, my na przykład znaleźliśmy wydawcę, dostaliśmy budżet... To oczywiście pieniądze nieporównywalne z tymi z segmentu AAA, ale trudno przeoczyć fakt, że tworzenie gier indie stało się bardziej profesjonalne. Trudno dziś wyznaczyć wyraźną granicę pomiędzy tymi dwoma światami. Niektóre produkcje za wiele milionów teoretycznie nadal można nazwać indykami. Rozmawiając o grach niezależnych, trzeba więc zapytać, od czego są niezależne. Czy nasz Carrion był niezależny? Finansowo – niekoniecznie, przecież dostaliśmy pieniądze od Devolver Digital. Na pewno był za to niezależny od sprawdzonych i bezpiecznych schematów.

Znalezienie wydawcy jest niezbędne?

Nie niezbędne, ale ułatwia pracę. Oczywiście da się zrobić grę samemu, lecz ja nie postawiłbym na szali własnych oszczędności. Ryzykować warto czyimiś pieniędzmi. Przy czym znalezienie wydawcy nie jest trywialne: trzeba mu pokazać koncepcję czy prototyp i namówić do współpracy. Jest łatwiej, jeśli gra zdobyła już pewien rozgłos – w przypadku Carriona opublikowałem GIF-a, który cieszył się popularnością w mediach społecznościowych. Byłbym jednak ostrożny, bo nawet indyki rozpoznawalne w sieci mogą się później kiepsko sprzedać.

Jak więc zadbać o to, by sprzedały się dobrze? Szczególnie w erze „indieapokalipsy" – przecież tylko w 2021 roku na Steamie zadebiutowało ponad 10 tys. produkcji!

„Trudno przeoczyć fakt, że tworzenie gier indie stało się bardziej profesjonalne".

Widoczność mniejszych gier na Steamie nie jest już taka sama, jak jeszcze kilka lat temu. To nadal platforma docelowa dla wielu twórców, ale marketingowo trzeba wyjść poza nią. Nam udało się zrobić szum wspomnianymi GIF-ami – ludzie autentycznie chcieli zagrać w Carriona po obejrzeniu trzysekundowego materiału! W dobie natłoku informacji zwiększasz swoją szansę na sukces, jeśli potrafisz zainteresować produktem w krótkim czasie. Może zresztą problem wielu gier stanowi to, że są dobre mechanicznie, ale nie da się tego przedstawić na krótkim filmiku? Z marketingiem pomógł nam też Devolver Digital.

Wydawca miał duży wpływ na produkcję Carriona?

Akurat Devolver ma dość luźne podejście, więc nie czuliśmy bata nad głową. Na pewno jednak jego zaangażowanie sprawiło, że prace były bardziej usystematyzowane. Pojawił się też czynnik motywacyjny, bo musieliśmy cały czas prezentować konsekwentny progres.

Nie kusi cię, by wejść w segment AAA?

Trochę kusi! Nie znam realiów tworzenia wysokobudżetowych produkcji, więc nęci mnie, by kiedyś tam zajrzeć. Zniechęcająca wydaje się natomiast konieczność bycia tylko jednym z członków dużego zespołu. W Carrionie trzon ekipy stanowiły dwie osoby: Krzysztof Chomicki i ja. Do tego mieliśmy dźwiękowca Macieja Niedzielskiego oraz Crisa Velascę, który przeniknął do nas ze świata AAA. Zobaczył fragment gry na Twitterze i zdecydował, że chce zrobić do niej muzykę.

To nie jest odosobniony przypadek. Można wymienić wielu twórców – kojarzonych z „dużymi" grami – którzy „zeszli do podziemia".

Nie odkryję nic nowego, mówiąc, że gry indie są bardziej skłonne do eksperymentów. To kwestia podejścia do ryzyka i tego, ile możemy poświęcić w razie porażki. W segmencie AAA Carriona bym nie zrobił.

Od outsource'u do AAA

Jakub Mirowski: Czy aktualnie w naszej branży jeden zespół może stworzyć samodzielnie grę AAA?

Paweł Ziajka (QLOC): Gdy mówimy o naprawdę dużych grach, szanse na to, że pojedyncze studio zrobi wszystko, są dość małe. Różne

rzeczy – od pojedynczych modeli 3D po całe moduły – zawsze zleca się na zewnątrz. Przy większych kontraktach studio outsourcingowe może nawet przekazać część swoich obowiązków następnej firmie. W QLOC-u dostajemy pytania o absolutnie wszystko, nawet o... stworzenie całego tytułu – otrzymujemy wyłącznie markę, opis wizji klienta i ewentualnie kontakt do dyrektora kreatywnego, który dawałby nam wskazówki.

Gdyby ktoś spytał, czy możemy zrobić kolejne Call of Duty, powiedzielibyśmy: przyjdźcie do nas za jakiś rok. Nie będę ukrywał, jeszcze nie jesteśmy gotowi na grę AAA, chociaż to cel, który teraz, po przejęciu przez Tencenta, uda się nam, mam nadzieję, łatwiej osiągnąć. Tworzenie coraz większych tytułów wymaga konkretnie dobranego zespołu i dużego doświadczenia.

Jak wygląda w takim razie struktura QLOC-a?

Od dłuższego czasu się nie zmienia – największy kawałek naszego biznesu to produkcja. Wcześniej specjalizowaliśmy się w portach, ale teraz przygotowujemy remastery, remaki czy nawet rebooty. Taki sam udział w przychodach generuje nasz dział testów. Trzecim typem usług, które świadczymy, jest lokalizacja, zajmujemy się nią właściwie od zawsze.

Skoro stawiacie mocny nacisk na produkcję, to czy macie ludzi od zadań stricte kreatywnych?

Mamy taki zespół i chcemy go intensywnie rozbudowywać. Staramy się przynajmniej częściowo zaspokoić artystyczne ambicje naszych ludzi odpowiednim doborem projektów: nośnymi produkcjami, dużymi firmami czy interesującymi rozwiązaniami technologicznymi. Celem strategicznym firmy jest skupienie się na bardziej twórczych zadaniach, co niekoniecznie musi oznaczać własną markę, ale już produkcję na zlecenie w pełnej skali – na pewno. W tym momencie współpracujemy m.in. z Warner Bros. nad Gotham Knights, udało nam się też stworzyć port Plants vs. Zombies 2: It's About Time na Switcha – jako pierwsi na świecie przenieśliśmy silnik Frostbite na tę konsolę. Braliśmy również udział w tworzeniu Cyberpunka 2077 i samodzielnie zrobiliśmy naprawdę dobrze ocenianą wersję gry na platformę Stadia.

A jak wygląda współzależność pomiędzy waszą firmą a zleceniodawcami?

Jeśli mamy do zrobienia fragment całkowicie nowej gry, ta współpraca musi być bardzo bliska. Często zdarza się wręcz, że cały nasz zespół zostaje wdrożony w struktury studia, stając się jego częścią – choć pracujemy z innego miejsca i nie jesteśmy w nim formalnie zatrudnieni. Czasem zdarza się z kolei tak, że producent mówi nam: mamy taką markę, chcemy w niej to i to. Dostajemy wytyczne, a klient tylko sprawdza postępy. Radzimy sobie w obu formach współpracy.

Wysoki budżet, wysokie ryzyko

Jakub Mirowski: Czy podział branży oparty na przeciwstawieniu gier indie i tytułów AAA ma jeszcze sens?

Tymon Smektała (Techland): Nie mówiłbym o „podziale" – wszystkie te produkcje wspólnie tworzą dzisiejszy rynek. Podążamy w kierunku branży, w której coraz więcej tytułów będzie produkowanych z myślą o rozmaitych subskrypcjach, krótszych doświadczeniach o jak najwyższej jakości, pomyślanych na kilka wieczorów grania. Dla wielu ludzi to właśnie one staną się podstawową formą kontaktu z grami wideo, bo mamy coraz mniej czasu na konsumpcję dzieł wszystkich mediów. Równolegle, ale znacznie rzadziej, będą wychodzić AAA – sprzedawane w pełnowymiarowej cenie, wielkie, długo wzbogacane blockbustery, które powinny zostać na naszych dyskach przez lata.

> „Coraz więcej gier będzie produkowanych z myślą o rozmaitych subskrypcjach".

Jak takie projekty sfinansować? Zespoły rozrastają się do kilkuset, a nawet kilku tysięcy twórców, stawki w gamedevie rosną, produkcja się wydłuża, a skuteczny marketing kosztuje coraz więcej.

Gamedev to biznes wysokiego ryzyka: trzeba postawić na szali ogromne pieniądze, talent i czas, mając nadzieję, że po premierze inwestycja zwróci się z dostateczną nawiązką, by sfinansować kolejną grę. Rozwiązaniem jest wejście na giełdę, przejęcie lub – jak Techland – wieloletnie budowanie kapitału. My akurat mamy najdłuższą historię w polskiej branży, przynajmniej jeśli mowa o dużych produkcjach na miarę Dying Lighta 2 Stay Human. Sukcesywnie szliśmy naprzód i dzięki temu możemy spokojnie myśleć o kontynuacjach istniejących marek i tworzeniu tych nowych, nie szukając zewnętrznego źródła finansowania.

To też ciekawe, że segment AAA wyrósł tak mocno akurat u nas. Nie ma go w Niemczech czy w Hiszpanii, tymczasem w Polsce funkcjonują Techland, CD Projekt Red, Flying Wild Hog, 11 bit studios, a wcześniej CI Games. Z czego to wynika?

Jest szereg trudno uchwytnych czynników, które odpowiadają za to, że znaleźliśmy się w czołówce. Ja wyróżniam dwa. Przede wszystkim w trakcie transformacji kapitalistycznej obudził się w nas głód i chęć sięgania po rzeczy wcześniej niedostępne. To był ogromny ładunek intelektualny i biznesowy, jakiego inne kraje nie miały w takiej samej skali: na Zachodzie dlatego, że wszystko było dostępne, więc nikt nie musiał tworzyć tego samemu, a w innych krajach naszego regionu dlatego, że po prostu miały one mniejszy potencjał liczebny i ekonomiczny. Przecież początki wielu ludzi, którzy współtworzyli dzisiejszą polską branżę gier, sięgają właśnie przemiany ustrojowej. Kolejna rzecz, i to już wyłącznie moja perspektywa, to drzemiący w Polakach talent w dwóch dziedzinach: w szeroko pojętej kreatywności i w naukach ścisłych, czego dowodem jest chociażby warszawska czy lwowska szkoła matematyczna. To dyscypliny, które zawsze były w Polsce mocne, a gry ich potrzebują, bo wymagają połączenia programistycznej biegłości z artystycznym duchem.

Zwrot w kierunku produkcji AAA nie przeszkadza aby temu „artystycznemu duchowi"?

Techland rozwijał się stopniowo, przez długi czas wciąż było w nim czuć ducha niemalże garażowego kodowania. Ale zrozumieliśmy, że przy grach o takiej skali nie możemy pracować jak dawniej. Na wielu poziomach zmądrzeliśmy, organizujemy naszą pracę przy wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi zarządzania projektami. Stawiamy na profesjonalizm; analizujemy i usprawniamy procesy... Wciąż jednak uważam, że Techland jest na swój sposób szalony. Słowiański twórczy duch krąży po budynku i nie daje się „skorporacjonizować". To w tym tkwi nasza największa siła.

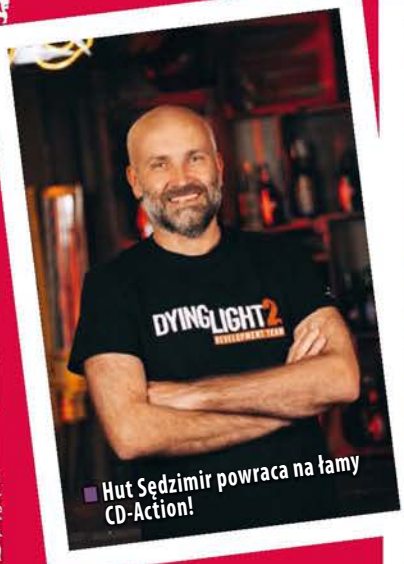
Szał symulatorów

Mateusz Witczak: Ivan Drago, od którego zaczerpnęliście nazwę studia, wygrał wszystkie ze swoich 31 walk – i to przez nokaut! Tymczasem wy dwukrotnie lądowaliście na macie: po nieudanej zbiórce na Grimlands i kiepskim przyjęciu Otherlanda. Skąd decyzja, by odejść od erpegów MMO w stronę symulatorów?

Joanna Tynor (Drago Entertainment): Co nas nie zabije, to nas wzmocni (*śmiech*). Zaczęło się od szeregu rozmów z Mateuszem Wcześniakiem i Aleksym Uchańskim z Movie Games. Obaj dostrzegli w naszej spółce potencjał, wiedzieli, że nie jesteśmy pięcioosobową firmą debiutantów, tylko doświadczonym teamem, który – nie przeczę – długo miał pod górkę. Zresztą nie zawsze z własnej winy, ale to już inna historia. »

Carrion to jeden z największych sukcesów polskiej sceny indie. „Odwrócony horror" otrzymał nagrodę BAFTA za najlepszy debiut, ma też na koncie dwie nominacje do The Game Awards.

Sebastian Krośkiewicz i Phobia Game Studio byli niezależni twórczo, ale zależni finansowo od Devolver Digital.



Hut Sędzimir powraca na łamy CD-Action!

Miesiąc po premierze Dying Lighta 2 twórcy mogli pochwalić się pięcioma milionami sprzedanych egzemplarzy. Wrocławski Techland wciąż rozwija grę, a warszawska filia pracuje nad tajemniczym „Projektem RPG".

Frostpunk dał drugie życie nie tylko 11 bit studios, ale także city builderom w ogóle.

Jak twierdzi Maciej Gołębiowski, GOG nigdy nie był konkurencją dla Steama.

Gas Station Simulator udowodnił, że pogłoski o śmierci symulatorów są mocno przesadzone. W ciągu czterech miesięcy krakowskie Drago Entertainment sprzedało ponad 450 tys. kopii gry!

Po rozmowach zdecydowaliśmy się na zmianę strategii działania, a więc odejście od produkcji na zlecenie i wejście w symulatory. Początkowo posiłkowaliśmy się jeszcze wsparciem z rynku kapitałowego *(w zbiórce crowdfundingowej zebrano 1,1 mln złotych – dop. red.)*, bo z finansowaniem w naszej branży przez lata nie było lekko. Decyzja nie należała do łatwych, gdyż ekipa chciała robić inne gry, lecz podążyliśmy za trendem. Od początku wiedzieliśmy jednak, że nie chcemy iść ścieżką, którą drepczą wszyscy.

Faktycznie Gas Station Simulator dodaje do gatunku elementy zaczerpnięte z nieoczywistych źródeł: Cookie Clickera, arcade'owych ścigałek, sportówek, Guitar Hero, a nawet World of Warcraft.

Design oczywiście musiał być spójny, ale każdy z zespołu w jakimś stopniu dołożył swoją cegiełkę, a najfajniejsze pomysły przychodziły „na zmęczeniu". Jestem zresztą zdania, że dziś symulator nie może oferować wyłącznie zwykłego „odtwarzania czynności".

Cieszy mnie, że stworzyliśmy grę dowcipną. Czasem w niezamierzony sposób, ale, hej, *it's not a bug, it's a feature* (*śmiech*). Kiedy jeden z jutuberów ogrywał Gas Station, niechcący uderzył w auto miotłą, a pojazd... zaczął fruwać. Zrobił się z tego viral: wszyscy zaczęli powtarzać ten wypadek. Tak samo było z lataniem na deskach i Dennisem, którego z premedytacją zaprojektowaliśmy jako wrzód na ogonie gracza. Nie przeszło nam jednak przez myśl, że zrobi on na YouTubie furorę. Materiały o tytule nagrali i Markiplier, który ma ponad 30 mln subskrypcji, i oCMz z przeszło 6 mln subskrybentów, i Raptor (jego wizerunek nawet pojawił się w grze).

Kiedy wcześniej rozmawiałem z Dawidem Ciślakiem, stwierdził on, że „symulator jest marzeniem". Potwierdzasz tę diagnozę?

Symulator musi być przede wszystkim grą. Osoba zainteresowana powinna mieć w niej co robić i chcieć spędzać z nią czas, a nie tylko powtarzać w kółko te same aktywności. Bugi, które staną się powodem do śmiechu, nie wystarczą. Symulator może i jest „marzeniem", ale wyłącznie w kontekście wcielania się w upragnione zawody, których w realnym życiu nigdy nie wykonamy.

W Polsce, lekką ręką licząc, powstaje ponad setka takich produkcji. Skąd właściwie ów boom?

Na Steamie faktycznie zapowiedziano olbrzymią liczbę symulatorów, zadajmy sobie jednak pytanie: jak wiele z nich wyjdzie? I ile osiągnie sukces? Gdy rozmawiałam parę lat temu z Lucjanem Mikociakiem, szefem Drago, powiedziałam mu, że zagrożeniem, jakie dostrzegam, jest zainicjowany przez PlayWaya szał wydawniczy.

Joanna Tynor (prezeska Drago) twierdzi, że odbiorcy symulatorów potrafią wiele wybaczyć, ale nie zadowolą się półproduktem.

Ludziom zaczęło się wydawać, że symulatory to jest naprawdę prosta sprawa: kosztują dwa złote, a można na nich zarobić miliony. Zakładali więc start-upy, zgarniali pieniądze z rynku, wyciągali specjalistów z innych zespołów... A potem takie firmy wytrzymywały w branży przez rok, dwa i padały, nie wydając żadnej gry.

A nie masz wrażenia, że inwestorzy zaczynają wymagać od spółek niemożliwego? Choć ubiegłoroczna premiera Prison Simulatora poszła nieźle, na akcjach Baked Games rozegrała się rzeź.

Zbyt wielu prognozowało – nie mówię tu nawet o twórcach, ale głównie o inwestorach – sukces tego tytułu, zapewniając, że przebije on Gas Station. To była udana premiera, gra cały czas zarabia, ale oczekiwania stały się zbyt nadmuchane, by mogło się to skończyć inaczej. Tymczasem z Drago było odwrotnie: przed premierą, pomimo dużego zainteresowania światowych mediów, wszyscy podchodzili do projektu sceptycznie.

„Valve w żaden sposób nie wyraża troski o gry jako sztukę".

Stare dobre gry

Witold Tłuchowski: Startując w 2008 roku z Good Old Games, postawiliście swoją działalność na dwóch filarach: udostępnianiu starszych gier, niedostępnych nigdzie indziej, oraz braku DRM-ów. Jak na ów pomysł reagowali w tamtym czasie wydawcy?

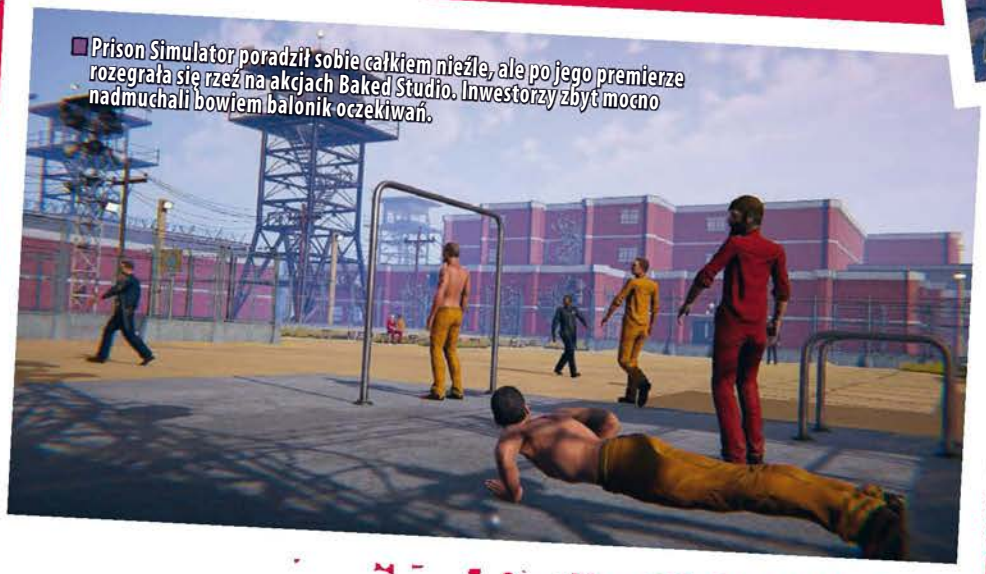
Maciej Gołębiewski (GOG): Podchodzili do niego z dużą nieufnością, pytając, kim w ogóle jesteśmy – pamiętajmy, że CD Projekt nie był wówczas powszechnie znanym twórcą serii o Wiedźminie, ale głównie dystrybutorem gier w pudełkach. W dodatku debiutowaliśmy w okresie, w którym rosło znaczenie DRM-ów, bo każdy wydawca chciał chronić swoją własność intelektualną przed piractwem, co sprawiało, że nie były to łatwe rozmowy. Pierwszą firmą, która dała się przekonać – głównie dzięki wyrobionym wcześniej przez CD Projekt znajomościom – okazał się Interplay. Akurat oni mają dość pokaźny katalog klasyków, więc umożliwili nam solidny start projektu.

Chcieliście być konkurencją dla Steama?

To jak porównywanie gruszek do jabłek. GOG nigdy nie brał udziału w tym wyścigu, odpowiadaliśmy na zupełnie inną potrzebę. Valve robi świetną robotę, jeśli chodzi o cyfrową dystrybucję, ale w żaden sposób nie wyraża troski o gry jako sztukę, nie traktuje ich jak dziedzictwa kulturowego.

Polski QLOC odpowiada m.in. za odświeżenie Dark Souls.

Jak twierdzi Paweł Ziajka, po portach i remasterach QLOC jest niemal gotów do prac nad bardziej autorskim projektem.



Prison Simulator poradził sobie całkiem nieźle, ale po jego premierze rozegrała się rzeź na akcjach Baked Studio. Inwestorzy zbyt mocno nadmuchali bowiem balonik oczekiwań.

Jednak już w 2012 roku Good Old Games stało się GOG.com i rozszerzyło swoją ofertę o gry niezależne oraz AA.

Zaliczyliśmy świetny start: sprzedawaliśmy setki tysięcy kopii klasycznych tytułów w rodzaju Baldur's Gate'a, Fallouta czy Heroes of Might and Magic. Naturalnym krokiem wydawało się rozbudowanie oferty. Nigdy nie porzuciliśmy jednak fundamentów, czyli „game preservation" i „DRM free", więc dla wydawców gier indie i AA było oczywiste, że przynosimy pewną unikatową wartość. Mieliśmy już wtedy bazę użytkowników i wiedzieliśmy, na czym im zależy. Oni chcieli odkrywać i gry nowsze, i starsze, i te niezależne, my natomiast już szykowaliśmy się do poszerzenia oferty o blockbustery.

Czy powiększając działalność, nie utraciliście aby nieco ze swojej tożsamości? W kwietniu ogłosiliście wszak powrót do pierwotnej koncepcji Good Old Games.

Ta „tożsamość" przestała być tak bardzo widoczna. Od startu GOG-a nie było natomiast tygodnia, żebyśmy nie pracowali nad przywróceniem klasyków do dystrybucji – w ostatnich latach do oferty trafiły przecież m.in. oba Warcrafty czy Diablo. Cały czas działaliśmy, choć przez moment nie nieśliśmy tego na sztandarze. Teraz chcemy poświęcić Sprawie więcej czasu i energii.

Jak wygląda sam proces pozyskiwania praw do dystrybucji starszych gier? I czy coś się zmieniło przez ostatnią dekadę?

Dziś mamy ugruntowaną pozycję na rynku, renoma CD Projektu też pomaga. Na ogół nie musimy sami przeprowadzać tej iście detektywistycznej pracy, jaką wykonywaliśmy 10 lat temu – możemy polegać na naszych partnerach wydawcach, którzy wspierają nas w pozyskiwaniu praw do konkretnych gier. Przykładowo ostatnio współpracowaliśmy z Nightdive'em nad przywróceniem do sprzedaży The Wheel of Time.

Gdy zajmujemy się odzyskiwaniem praw, korzystamy z pomocy internetu, siatkę kontaktów też mamy o wiele większą niż kiedyś... Jesteśmy w stanie namierzyć konkretne osoby lub firmy, choć często sprawia to problem. Czasem jedno studio ma prawa do IP, drugie do kodu, a trzecie do ścieżki dźwiękowej. Zdarzają się też inne sytuacje, jak dwaj właściciele, którzy ze sobą nie rozmawiają, bo są na siebie obrażeni. Aby uzyskać prawa do gry, wchodzimy więc w rolę mediatora. |CDA|

MAGAZYN kulturalny

film

„TOP GUN: MAVERICK"

Ocena: 8

NIEWIELE się zmieniło przez ponad trzy dekady. Pete „Maverick" Mitchell nadal jest nazbyt pewnym siebie pilotem. Zawaliwszy test eksperymentalnego myśliwca, zostaje – dzięki wstawiennictwu Icemana – wyznaczony do nowego zadania. Ma przygotować najlepszych lotników marynarki wojennej do powtórzenia wyczynu Luke'a Skywalkera. Nie żartuję! Zresztą... zobaczycie sami.

Misja budzi w Mavericku mieszane odczucia, no bo raz, że jest samobójcza, a dwa, że zgłasza się do niej syn zmarłego w pierwszym filmie Goose'a. Łatwo go rozpoznać, bo odziedziczył po ojcu charakterystyczne wąsy. Przy okazji Mitchell zmaga się także z rozterkami sercowymi, choć obiekt westchnień naszego bohatera jest inny niż w pierwszej części. Filmowcy najwyraźniej poszukiwali kogoś pasującego wiekiem do Toma Cruise'a (a więc po pięćdziesiątce), ale posiadającego tę samą wampirzą, nienaturalną młodzieńczość. A to zawęziło listę potencjalnych odtwórców roli do Krzysztofa Ibisza i Jennifer Connelly. Postawiono na tę drugą.

Nie będę słodził fabule, bo ta jest banalnie prosta, postacie raczej jednowymiarowe, a zwroty akcji przewidywalne. Ale nie ma też się co na nią zżymać, bo w skuteczny i pełen szacunku sposób opowiada historyjkę o starym wydze, który – szkoląc swych następców – też się czegoś uczy. A na to liczyli fani. Zresztą fabuła ma drugorzędne znaczenie wobec widowiska. Bo „Top Gun: Maverick" to **jeden z najbardziej spektakularnych, oszałamiających oprawą wizualną obrazów, jakie widziałem w ostatnich latach**. I choć prawdziwi piloci pewnie łapią się za głowy, patrząc na beztroskie łamanie praw fizyki, to ja sam siedziałem przez cały seans po prostu wciśnięty w kinowy fotel. Co prawda to nie film wybitny, ale wśród letnich blockbusterów trudno będzie znaleźć coś lepszego. ***[DaeL]***

serial/komiks

„HEARTSTOPPER"

Ocena: 8

TRUDNO nie odnieść wrażenia, że w wielu historiach o społeczności LGBTQ+ kryje się smutna próba opowiadania o tym, jak jest. Z naciskiem na „próba". A nie wygląda to różowo – ludzie traktują inność jak atak na ich własną tożsamość albo jak czyjś „atencyjny wyskok", kiedy zdecydowana większość wspomnianej grupy chce, aby reszta po prostu dała im żyć w spokoju. Chłopak kocha chłopaka, dziewczyna dziewczynę, ktoś nie czuje się kobietą, facetem, ani jednym, ani drugim – i nikomu to krzywdy nie robi. A jednak kreuje się wizję, jakby było inaczej.

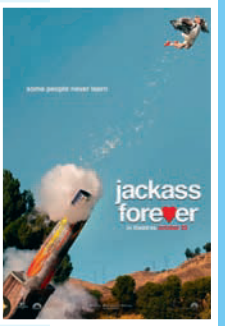
Twórcy traktują często tę szarą rzeczywistość jako idealny materiał na tragiczną historię, a tęczowe persony – jako substytut postaci romantycznych. Skłócone ze światem tłumią uczucia, pisane im jest wyłącznie własne towarzystwo. Tragedia, ale nośna; pełna uczuć, wbrew orientacji protagonisty uniwersalna i dająca pole do popisu. A mało jest dzieł, które by zdawały sobie sprawę, że ich moc tkwi nie tylko w odtwarzaniu, ale i w kreowaniu postaw czy wartości, co mogłoby wpłynąć na prawdziwy świat.

„Heartstopper", komiksowy i serialowy, jak raz **opowiada historię, gdzie problemy, z jakimi mierzy się młodzież LGBTQ+, otoczono miękkim kocykiem zrozumienia**. Nie tworzy się tu świata całkowicie bezpiecznego – obie wersje poruszają temat choćby homofobii – ale i nikogo nie demonizuje. Nauczyciele i rodzice nie są traktowani wyłącznie jak motory napędowe dramatyzmu, ale też jako postacie, do których młodzi mogą się zwrócić w chwilach niepewności (wcielającej się w matkę Nicka Olivii Colman nigdy dość).

Bo o niepewność tu chodzi. To nie rzecz o tym, jak to jest być gejem w Anglii, a próba odpowiedzenia na pytanie, czym jest miłość jako taka; że wyznanie komuś uczuć natury homo-, hetero-, bi-, panseksualnej wszystkiego nie rozwiązuje. Charlie i Nick mogą się lubić i czubić, ale na drodze do poukładania własnego związku muszą ogarnąć także siebie. I sam fakt tej empatii oraz zwyczajności (w serialu brak przesadnej stylizacji podobnej do „Euforii", a w komiksie dominuje prosta, schludna kreska) sprawia, że czytając czy oglądając „Heartstoppera", trudno mi było nie mówić wielokrotnie: „Jezu, wreszcie". ***[SztywnyPatyk]***

film

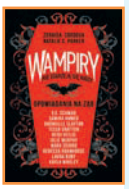
„JACKASS FOREVER”



Ocena: 8

OD ZARANIA dziejów naukowcy zastanawiają się, jakim cudem ekipa „Jackassa” jeszcze żyje. Już od 2000 roku grupa robi sobie nawzajem pranki, testuje granice ludzkiej wytrzymałości i urzeczywistnia gagi prosto z kreskówek.

Niedawno wypuszczone **„Forever” stanowi najlepszą (może nie najmocniejszą, ale przypomnę: to już ponad dwie dekady „Jackassów”) kompilację numerów do tej pory**: penis służący za ul; oblewanie świńską wydzieliną; gorące krzesła, w które wszyto poduszki powietrzne; Peniszilla demolująca miasto; potrącenie przez byka; pięściarz traktujący krocze jak worek treningowy czy wreszcie badanie wykrywaczem kłamstw, kiedy za złą odpowiedź karze się porażeniem, a w międzyczasie po pokoju łazi niedźwiedź chcący zjeść leżące na przesłuchiwanym kawałki mięsa i miodu... Nie sposób opisać i wymienić wszystkiego. To szalona jazda, która nie jest napędzana aktualnymi tematami ze świata, a chęcią dostarczenia (bardzo) szokującej zabawy. Częstokroć na granicy dobrego smaku, ale pod względem ucieczki od rzeczywistości lepszej komedii w tym roku na razie nie widziałom. ***[SztywnyPatyk]***



WARTO POCZYTAĆ

POLECA: SMUGGLER

„Wampiry nie starzeją się nigdy. Opowiadania na ząb”, różni autorzy

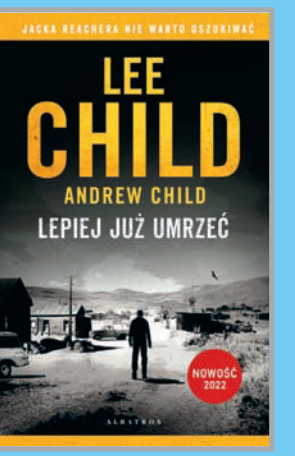
Powiedzmy, że to książka raczej dla „młodych dorosłych”, a nie ludzi w moim wieku... Ale gdy „Opowiadania na ząb” czyta się z pewnym dystansem, to można nawet nieźle się bawić. Tym bardziej że spektrum tekstów wydaje się na tyle rozległe, że coś dla siebie znajdą nie tylko amatorzy „Zmierzchu”, ale i „Wywiadu z wampirem” czy klasycznych opowieści o Drakuli. Nic wielkiego, nic porywającego, ale w poczekalni u dentysty czy na podróż pociągiem w sam raz.

książka

„LEPIEJ JUŻ UMRZEĆ”

ANDREW CHILD, LEE CHILD

Ocena: 8



NOWY – a 26. z kolei! – tom przygód „umięśnionego Sherlocka Holmesa”, czyli Jacka Reachera. Bohater, choć ma już ponad 60 lat (o czym zresztą autorzy jakoś milczą...), nadal jest w dobrej formie. „Lepiej już umrzeć” to drugie dzieło stworzone w autorskim duecie – do Lee Childa ponownie dołączył jego starszy brat Andrew. O ile ich poprzednia książka nie wskazywała na to, by współpraca w znaczący sposób wpłynęła na jakość opowieści, to teraz widać, że był to krok w dobrym kierunku.

Do cyklu powróciła świeżość i energia. Narracja jest prowadzona czasem w pierwszej osobie (czyli widzimy świat oczyma Jacka, który zresztą zdradza niekiedy pewne oznaki wypalenia), a czasem w trzeciej; zdarza się więc, że te same wydarzenia obserwujemy z dwóch różnych perspektyw. Braciom udało się też skonstruować całkiem ciekawą fabułę, która zgrabnie zwodzi czytelnika – przyznam, że nieźle im to poszło, bo długo nie mogłem rozgryźć prawdziwych motywów niektórych postaci. I jeszcze ten naprawdę niecodzienny początek – nie zdradzę, co w nim takiego zaskakującego, ale w pewnym momencie moje brwi powędrowały bardzo wysoko, gdy próbowałem rozkminić, co właściwie się wydarzyło i jak autorzy z tego wybrną. Dla fanów cyklu pozycja obowiązkowa. A jeśli dopiero zaczynasz swą przygodę z Jackiem, uspokajam: każdy tom to osobna i zamknięta całość, więc śmiało możesz sięgnąć akurat po tę część. ***[Smuggler]***

„NASZA BANDERA ZNACZY ŚMIERĆ”

Ocena: 6+

A GDYBY tak rzucić wszystko i zostać piratem? Właśnie taki pomysł wpadł do głowy Stede'owi Bonnetowi, głównemu bohaterowi komediowej produkcji HBO Max. Angielski arystokrata z Barbadosu bynajmniej nie postanowił porzucić Steama na rzecz torrentów, lecz żonę i dzieci dla załogi oprychów, z którymi wyruszył na podbój niespokojnych wód. Cóż, kryzys wieku średniego może objawiać się na najróżniejsze sposoby. Jeśli spodziewacie się, że życie Bonneta w roli morskiego rozbójnika i dżentelmena w jednym okaże się równie nieporadne, co pirackie marzenia Guybrusha Threepwooda z serii Monkey Island, to jesteście na dobrym tropie.

Producentem serialu był Taika Waititi, ale „Nasza bandera...” to nie ten sam festiwal gagów budowanych na wyświechtanych kliszach gatunkowych, jak w „Co robimy w ukryciu”. Humor w pirackiej produkcji HBO Max wydaje się znacznie mniej nachalny, a **tym, co przyciąga w nim najbardziej, są barwni bohaterowie**. Oprócz samego Stede'a (wzorowanego na prawdziwej osobie, ale HBO podeszło do faktów historycznych równie swobodnie, co w przypadku serialu „Wielka”) na tle innych postaci wyróżnia się Czarnobrody grany przez Waititiego. Pierwsze odcinki, w których jeszcze go nie ma, trzeba więc jakoś przemęczyć.

Wśród załogi nie brakuje szerokiej reprezentacji LGBTQ+ przedstawionej w taki sposób, że prawdopodobnie stanowi ona największą siłę serialu (co niekoniecznie wychodzi Netfliksowi). Poza tym to doskonała odtrutka na toksyczną męskość dająca przy tym do myślenia na temat ról społecznych, do których odgrywania jesteśmy codziennie zmuszani. Bardzo mnie ciekawi, jak potoczy się drugi sezon, który zresztą został już zamówiony. ***[rajmund]***

serial

książka

„CZARNY LAMPART, CZERWONY WILK”, MARLON JAMES

Ocena: 9

WYOBRAŹCIE sobie, że Radek Rak zamiast mitologią Galicji zainteresował się afrykańskim folklorem i **postanowił napisać fantasy językiem szamanów, łowców i wiedźm**. Jego nowa powieść byłaby kilkukrotnie dłuższa od nagrodzonej Nike „Baśni o wężowym sercu...”, a w dodatku stanowiłaby tylko pierwszy tom z trylogii. „Czarny Lampart...” nie nawiązuje wprawdzie do wydarzeń z naszego świata jak wspomniane dzieło Raka, ale obie książki łączy oryginalna narracja i wyobraźnia autorów.

Głównym bohaterem powieści jest Tropiciel – obdarzony niezwykłym powonieniem najemnik z fikcyjnego plemienia Ku, zdradzony, skrzywdzony i bardzo cyniczny w obejściu. Otaczają go postacie niezwykłe w swej naturze, ale do cna ludzkie w zachowaniu. Jeśli odrzeć „Czarnego Lamparta...” z afrykańskich motywów i uprościć narrację, zostanie nam standardowe fantasy, w którym główny protagonista wraz z drużyną odbywa podróż tropem skarbu (w tym przypadku chodzi o dziecko). Myślę zatem, że osoby skuszone frazesem „afrykańska odpowiedź na »Grę o tron«” mogą się rozczarować – to nie jest piętrowa intryga z dziesiątkami bohaterów. Historia wymaga skupienia, ale wciąga. ***[Ranafe]***

film

„MEN”

Ocena: 6

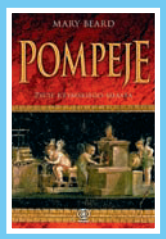
Z HORRorem jest jak z komedią – odbiór mocno zależy od oglądającej go osoby. A do tego humor i groza się przenikają: komuś widok stadka gołych ludzi mrozi krew w żyłach, dla innego to beka nie z tej ziemi. Kiedy w 2018 wybrałem się do kina na „Dziedzictwo. Hereditary”, produkcję studia A24, podczas seansu szokowało mnie to samo, z czego śmiała się połowa sali, bo jestem skłonno przymykać oko na sceny nadzwyczajnie groteskowe, wręcz absurdalne, jeśli da się znaleźć dla nich fabularne wytłumaczenie. A A24 akurat sporo wybaczam, gdyż większość ich filmów stara się opierać poczucie strachu na czymś więcej niż jump scare'ach – na klimacie czy relacjach między postaciami.

I wreszcie trafiłom na horror, na którym się śmiałom jak reszta sali mimo brutalności czy symboliki niektórych scen – na „Men”, również studia A24. Poprzedni film Aleksa Garlanda, „Anihilacja”, także traktował o wdowiej traumie (tam – Natalie Portman, tu – równie kapitalna Jessie Buckley) i cudnie wpisywał ją w cechy lovecraftowatej fantastyki. Problemy postaci mieszały się z napotykanymi przez nie nadnaturalnymi zjawiskami. Mieliśmy pełnokrwisty horror i wstrząsający dramat.

Tutaj w pewnym momencie **groteska staje się treścią samą w sobie, spychając temat traumy na bok, by skupić naszą uwagę na pokazie wariackich i symbolicznych fajerwerków**. Niestety metafora ma to do siebie, że potrzebuje tego dosłownego znaczenia, inaczej się w nią nie uwierzy. W filmie to psychiczny uraz głównej bohaterki ma moc, nie goły facet w ogrodzie. A z jakiegoś powodu to on i jemu podobne dziwactwa stają się koniec końców ważniejsze. ***[SztywnyPatyk]***

książka

„POMPEJE. ŻYCIE RZYMSKIEGO MIASTA” MARY BEARD



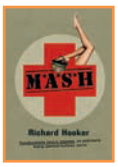
Ocena: 8+

MARY Beard jest profesorem filologii klasycznej na Newnham College w Cambridge, członkiem Akademii Brytyjskiej oraz Amerykańskiej Akademii Sztuk i Nauk. Specjalizuje się w historii Rzymu, pisząc na ów temat cieszące się popularnością – nie tylko w kręgach akademickich – książki, czego przykład stanowi właśnie ten dość spory tom. **Nie zamierzam twierdzić, że to lektura łatwa i przyjemna, bo jednak Beard przekazuje wiedzę w nieco przyciężkawym akademickim stylu** bez ubierania całości w jakąś wyrafinowaną literacką formę. Nie jest to jednak typowo naukowe „mękolenie”. Autorka oprowadza nas ulicami Pompejów, pozwalając spojrzeć na codzienne życie mieszkańców miasta oczyma wielu postaci z różnych sfer społecznych: od arystokratów, poprzez ówczesnych finansistów, kapłanów, rzemieślników, aż po niewolników. Poznajemy więc perspektywę mężczyzn i kobiet, ludzi absolutnie przeciętnych, starożytnych celebrytów czy prawdziwych gwiazd gladiatorskiej areny. W efekcie tę pigułę – czasem może nawet nadmiernie szczegółową, jak na mój gust – łyka się bez bólu. Coś dla fanów dobrych, wymagających skupienia książek popularnonaukowych. ***[Smuggler]***

WARTO POCZYTAĆ

„Baśniowa opowieść”, Stephen King

To dopiero zapowiedź najnowszej powieści Kinga (premiera na początku września), ale z uwagi na obecny cykl wydawniczy CDA piszę o niej już teraz. Zgodnie z tytułem zanurzymy się w baśni – o 17-latku, który otrzymuje w spadku klucz do równoległego wymiaru, gdzie toczy się wojna między dobrem i złem o najwyższą stawkę, czyli przetrwanie obu rzeczywistości. „Chciałem napisać o innym świecie, nie o Mrocznej Wieży, ale o jakimś baśniowym królestwie. I chciałem wypełnić wiele, wiele stron przygodą”, mówi autor. Wątpię, by książka ta okazała się wybitna, bo Król takich już raczej nie napisze... ale... baśń Kinga? Ja się skuszę.



„M*A*S*H”, Richard Hooker

Jak głosi podtytuł książki: „Ponadczasowa satyra wojenna, na podstawie której powstał kultowy serial”. Czy naprawdę muszę polecać ją fanom Sokolego Oka, Radara, Gorących Warg i pozostałych fantastycznych postaci? Mimo że dzieło Hookera uderza w nieco poważniejsze tony (miejscami trąci „Paragrafem 22”), tak czy siak bawi jak cholera, choć śmiech może nie zawsze będzie taki całkowicie beztroski. Dla fanów serialu książka obowiązkowa, amatorzy dobrej antywojennej literatury pięknej też się nie skrzywią.

„DZIECI NOCY”, DAN SIMMONS

Ocena: 8

KATE Neuman jest hematolożką opiekującą się w ramach wolontariatu najmłodszymi pacjentami szpitala w Bukareszcie. Tam spotyka chłopca, który wykazuje dziwną, cudowną wręcz reakcję na transfuzję krwi. Wiedząc, że w Rumunii nie zdoła zapewnić mu dostatecznej opieki, kobieta adoptuje dziecko i zawozi je do instytutu w USA. Okazuje się jednak, że nie można bezkarnie przywłaszczyć sobie potomka wampirów, przez co wkrótce życie Neuman bardzo się skomplikuje.

Historia dzieci z rumuńskich sierocińców została spleciona z wątkiem Włada Palownika i ciekawą teorią na temat wampiryzmu. Wyjazd do porewolucyjnego, wyzwolonego spod dyktatury Nicolae Ceaușescu kraju był dla Simmonsa ciężkim przeżyciem, co zresztą wybrzmiewa w tej książce. **To nie jest pocztówka z Rumunii, lecz opisany z wprawą i wyczuciem ponury obraz biedy, zacofania i dzikiej korupcji.** Czasami chciałabym, żeby Simmons napisał powieść osadzoną w Polsce, przecież też mamy swoje potwory. ***[Ranafe]***

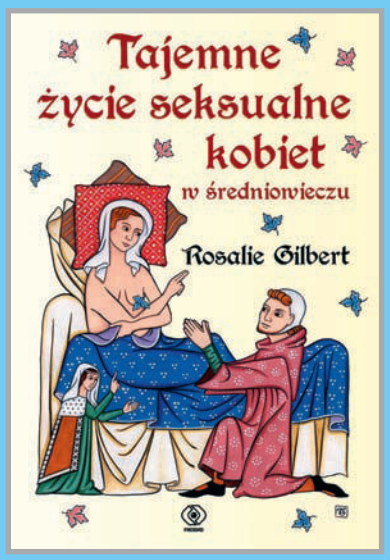
WARTO POCZYTAĆ

„Przypadkowe odkrycia medyczne”, Robert W. Winters

Nawet nie wiecie, jak wiele (mniej lub bardziej) epokowych odkryć, które odmieniły medycynę, jest dziełem zupełnego przypadku. Penicylinę wynaleziono, bo przez parę tygodni panowały okropne upały (a do tego niezbyt starannie wysprzątano laboratorium), co zaowocowało rozwojem pleśni Penicillium atakującej przygotowane preparaty. Z kolei odłamek specjalnego szkła, które utkwiło w oku pilota RAF-u, doprowadził do stworzenia soczewek kontaktowych. Podobnych opowieści znajdziecie w tej książce sporo. A że autor potrafi posługiwać się piórem, czyta się to całkiem przyjemnie.

„TAJEMNE ŻYCIE SEKSUALNE KOBIET W ŚREDNIOWIECZU” ROSALIE GILBERT

Ocena: 7



ŚREDNIOWIECZE – mroczne czasy, władcy, wojny, krucjaty, inkwizycja, asceza... Ale też zwykli ludzie starający się po prostu (prze)żyć. Zastanawialiście się kiedyś, jak wyglądała wtedy codzienność przeciętnej kobiety? Co prawda powstały na ten temat liczne akademickie rozprawy, a także książki popularnonaukowe (np. „Życie średniowiecznej kobiety” Frances i Josepha Giesów), ale ich lektura nie należy do łatwych.

Gilbert, koncentrując się na seksualności kobiet w tytułowej epoce, poszła nieco inną drogą. Owszem, podobnie jak poprzednicy opierała się na masie źródeł i ich naukowych opracowaniach, ale samą książkę napisała w bardzo lekkim stylu. To raczej **zbiór anegdot omawiających rozmaite sekrety kobiecej alkowy – profesjonalnie przygotowany, lecz utrzymany w klimatach „Historii bez cenzury”**. Czasem autorka chyba nawet przesadza w próbach rozbawienia czytelnika, szczególnie gdy opisuje tematy, które zdecydowanie do śmiesznych nie należą (np. to, że w średniowiecznej Anglii w procesach o gwałt znacznie częściej i dotkliwiej karano ofiarę niż oprawcę). Tym niemniej rzec muszę, że czyta się to szybko i przyjemnie. Ale jeśli jesteś uczulony(-na) na feminizm i antyklerykalizm, możesz mieć inne zdanie. ***[Smuggler]***

„TOKYO VICE”

Ocena: 8

MICHAEL Mann, geniusz kina kryminalnego („Gorączka”,„Miami Vice”), postanowił przenieść na ekrany wspomnienia Jake’a Adelsteina, pierwszego obcokrajowca pracującego jako dziennikarz śledczy w czołowej japońskiej gazecie Yomiuri Shimbun. Książka siłą rzeczy nie nadawała się do dokładnego przełożenia na język serialu (pierwsze sezony byłyby wyjątkowo spokojne), dlatego Mann stworzył na jej podstawie bardziej zwarty narracyjnie wywar... który szybko rozwodnił wątkami pobocznymi. I choć nieustannie czujemy, że kradną one czas ciekawszym wydarzeniom, aż tak to nie irytuje – za ich sprawą **mamy bowiem okazję przyjrzeć się bliżej kulisom działania tokijskiego półświatka, samemu miastu czy – szerzej – Japonii lat 90.** A ta odrobinę odbiega od folderowego wyobrażenia, jakie ma wiele osób. Mann nie bawi się też w powielanie mitu dobrego Yakuzy – nawet ci kierujący się kodeksem honorowym wciąż pozostają bezlitosnymi bandytami zabijającymi dla korzyści bez mrugnięcia okiem. Domyślacie się pewnie, jak sprawnie wpływa to na napięcie w niektórych scenach. ***[Witold]***

KADREM I DYMKIEM

PODWYŻKI CEN PAPIERU NAMIESZAŁY RÓWNIEŻ NA RYNKU KOMIKSÓW. PODPOWIADAM, NA KTÓRE POZYCJE WYDANE W POLSCE W OSTATNIM CZASIE WARTO PRZEZNACZYĆ KASĘ, A KTÓRYCH LEPIEJ UNIKAĆ. [GRUBY AL]

„LEPSI WROGOWIE SPIDER-MANA"

NICK SPENCER, STEVE LIEBER

OCENA: 9

DRŻYJ, Spider-Manie! Złowieszcza Szóstka powraca! Nie pomoże ci nawet fakt, że tym razem grupa obejmuje jedynie piątkę złoczyńców. W jej skład wchodzą bowiem twoi najbardziej krwiożerczy przeciwnicy: Speed Demon, Bumerang, Beetle, Shocker oraz Overdrive. Zaraz, kto?

Spider-Manem tymczasowo jest Doktor Octopus – to wszystko, co wypada wiedzieć przed lekturą komiksu Nicka Spencera. Historia mniej znanych złoczyńców to **kipiąca humorem opowieść o relacjach członków grupy złożonej z życiowych nieudaczników, którzy wreszcie dostają od losu szansę, by zacząć grać w pierwszej lidze**. Autor okazuje postaciom – dotychczas jedynie epizodycznym – mnóstwo serca, obdarzając każdą z nich indywidualnymi cechami. A bohaterowie ci, jak to złoczyńcy, kłamią i kombinują, głównie przeciwko sobie nawzajem. Są jednak uroczo fajtłapowaci, a przy tym niepozbawieni ciepła, dzięki któremu ich losy śledzi się z autentyczną przyjemnością. Wprost idealnie do fabuły pasują również rysunki Steve'a Liebera. To nie komiks akcji (chociaż jej też nie brakuje), a raczej komedia obyczajowa. Świetnie sprawdza się tutaj więc dość oszczędna kreska, a ta w połączeniu z kreatywnym kadrowaniem i dobrze dobraną paletą barw tworzy czytelną całość, od której nie sposób oderwać wzroku.

Wydawca postanowił umieścić całą 17-zeszytową serię w jednym tomie, co znacznie ułatwia poznanie historii. Odstraszać może jedynie dość wysoka cena (okładkowe 119 zł), jednak dzięki promocjom da się zdobyć ten komiks za mniej więcej dwie trzecie pierwotnej kwoty. Zdecydowanie warto! To najlepsza opowieść o najgorszych wrogach Pająka!

„BATMAN KNIGHTFALL: PROLOG", TOM I

RÓŻNI AUTORZY

OCENA: 9

LATA 90. to dziwny okres w historii komiksów DC. Zwykłe przygody standardowych herosów już nie wystarczały. Wszystko musiało być „bardziej". Zielona Latarnia niszczył galaktyki jako szalony Parallax, Superman zginął podczas walki na gołe pięści z Doomsdayem, a Batman... Batmana czekała opowieść, która do dzisiaj wymieniana jest jako jedna z najważniejszych kanonicznych historii o Nietoperzu.

W Gotham pojawia się nowy, wyjątkowo groźny złoczyńca. Mowa o bardzo inteligentnym, ale przede wszystkim napędzanym venomem (narkotykiem zwiększającym siłę) Banie, który stawia sobie za cel zniszczenie Batmana. Bruce Wayne, zajęty w tym czasie walką z gangiem Czarnej Maski, zaczyna odczuwać objawy osłabiającej go choroby, komisarz Gordon szykuje się natomiast do zawarcia małżeństwa. **Pierwszy z pięciu tomów jest zaledwie wstępem do właściwej historii, w trakcie której Mroczny Rycerz zostaje złamany, a rolę obrońcy Gotham przejmuje ktoś znacznie brutalniejszy.** „Prolog" uzupełniono o dwie pozycje ważne dla zrozumienia całej opowieści: „Jad", w którym po raz pierwszy pojawia się wspomniany narkotyk, oraz „Miecz Azraela" przedstawiający istotną dla dalszych wydarzeń postać Jeana-Paula Valleya. Czyni to polskie wydanie prawdopodobnie najpełniejszym na świecie przestawieniem tej historii. Rzeczony album to nostalgiczna podróż do czasów, gdy co miesiąc niecierpliwie czekało się pod kioskiem na premierę kolejnego zeszytu z przygodami Nietoperza. Ale „Batman Knightfall: Prolog" broni się nie tylko siłą sentymentu – to przede wszystkim świetnie opowiedziana historia.

„CHŁOPAKI: DROGA BECKY"

GARTH ENNIS, RUSS BRAUN

OCENA: 8

SERIA „The Boys", składająca się z 72 zeszytów (a wydana w Polsce w 12 tomach), stanowiła zamkniętą całość z konkretnym finałem. Powrót Ennisa do świata drużyny polującej na zdegenerowanych superbohaterów – zapewne podyktowana popularnością świetnego serialu, którego trzeci sezon zadebiutował na początku czerwca – wydaje się na pierwszy rzut oka zwykłym odcinaniem kuponów. Na szczęście tak nie jest.

Hughie, główny protagonista oryginalnej serii, mimo traumatycznych wydarzeń sprzed 10 lat stara się wieść spokojny żywot u boku ukochanej Annie. Ich codzienność na szkockiej prowincji burzy jednak niespodziewana przesyłka – zaginione zapiski Billy'ego Rzeźnika. **Lektura dziennika pozwala bohaterowi lepiej zrozumieć motywację,**

„BATMAN DEATH METAL”
SCOTT SNYDER, GREG CAPULLO

OCENA: 7

BYCIE na bieżąco z superbohaterskimi uniwersami często wiąże się z koniecznością uzupełniania wiedzy o wydarzenia sprzed lat. Historia, którą śledzimy dziś, może odnosić się do sytuacji z zeszytów czytanych przez pokolenie naszych rodziców. Na świat przedstawiony wpływ mają również olbrzymie starcia czy kosmiczne kryzysy, które trwale oddziałują na wszystkie serie. I „Death Metal” jest przedstawicielem właśnie takiego „katastroficznego” nurtu. Aby w pełni zrozumieć ów komiks, trzeba bowiem znać nie tylko opowieści latami snute przez Scotta Snydera na łamach „Batman Metal”, „Justice League” i „The Batman Who Laughs”, ale również wszystkie najważniejsze wydarzenia z długiej historii świata DC: od „Kryzysu na Nieskończonych Ziemiach” do „Zegara zagłady”. Ba, nawet ta wiedza nie gwarantuje, że czytelnik ogarnie umysłem to, co widzi przed oczami. **Otóż duet Snyder i Capullo postanowił zaserwować fanom dawkę absurdu, która do tej pory wydawała się nieosiągalna, nawet jak na standardy komiksów o facetach w rajtuzach.**

Superbohaterowie uszkadzają Ścianę Źródła – barierę znajdującą się na krawędzi wszechświata – uwalniając szaloną twórczynię multiwersum, Perpetuę, która odpowiada za wywoływanie wstrząsających posadami świata kryzysów. Z pomocą pochodzących z mrocznych wymiarów złych wersji Gacka, pod przewodnictwem Batmana, Który się Śmieje (koszmarnego połączenia Bruce'a Wayne'a i Jokera), przekształca ona uniwersum protagonistów, więżąc ich w alternatywnej, apokaliptycznej rzeczywistości. Batman, Superman i Wonder Woman raz jeszcze muszą stawić czoło trzem największym kryzysom ze swojej przeszłości, by odciąć antagonistkę od źródeł Energii Kryzysu, skąd czerpie ona moc. To zbyt wiele? A nie wspomniałem nawet o Flashu dysponującym mocami Doktora Manhattana ze „Strażników” Alana Moore'a, Wonder Woman siekającej przeciwników magiczną piłą łańcuchową, Królu Robinie ujeżdżającym hybrydę smoka i Jokera czy boskich istotach, które okładają się pobliskimi planetami podczas walki w przestrzeni kosmicznej.

„Death Metal” to superbohaterski komiks totalny. **Cztery tomy wypełnione puzzlami tak szalonymi, że mogą okazać się zbyt skomplikowane do ułożenia dla osoby, która nie wie, jak poruszać się po świecie DC Comics.** Bawiłem się przednio, jednak przejażdżka tą kolejką górską okazała się tak intensywna, że chyba nie mam ochoty na powtórkę.

„SUPERMAN – ROK PIERWSZY”
FRANK MILLER, JOHN ROMITA JR.

OCENA: 1+(*)

SUPERMAN po opuszczeniu Smallville nie rozpoczyna pracy jako dziennikarz w Metropolis, tylko zaciąga się do wojska. Stamtąd trafia do rządzonej przez Neptuna Atlantydy, którą musi uratować od zagłady. Brzmi interesująco, bo takiej wersji historii Człowieka ze stali jeszcze nie było. Zachęca też fakt, że komiks stworzony został przez Franka Millera (odpowiedzialnego za takie klasyki, jak „300”, „Sin City” czy „Batman: Powrót Mrocznego Rycerza”) oraz Johna Romitę Jr. (m.in. „Daredevil”, „Kick-Ass”), w dodatku wydano go pod szyldem „DC Black Label” – serii autorskich pozycji dla ciut bardziej wymagającego czytelnika.

Naprawdę trudno pogodzić się z tym, jak fatalnym komiksem jest „Rok pierwszy”. Scenarzysta nie miał pojęcia, czym wypełnić ok. 150 stron, na które przewidział swoją opowieść. Za zmianami w historii Supka nie idzie kompletnie nic. Co robi Clark Kent w wojsku? Po prostu ćwiczy z innymi żołnierzami. A w Atlantydzie? Ratuje budynki przed zawaleniem się, walczy z krakenem i zakochuje się w córce Neptuna. Po czym wyjeżdża do Metropolis i nigdy więcej nie wraca do tamtych wydarzeń. A nie wspomniałem nawet o tym, że jedną trzecią komiksu poświęcono walce młodziutkiego Kenta ze szkolnymi łobuzami, którzy dokuczają jego znajomym. No, doprawdy fascynujące. Charakterystyczny styl rysunków Romity Jr. można lubić lub nie, tu jednak są one zwyczajnie brzydkie. Efekt końcowy wygląda tak, jakby artysta potraktował ten komiks niczym chałturę, którą trzeba odwalić, byle tylko dostać należną kasę. Nie przejmuje się nawet błędami anatomicznymi tak oczywistymi, że przeciętny 10-latek narysowałby postać o bardziej ludzkich proporcjach.

Potworek. Nie tykać kijem.

(*) Znaczek obok jedynki to nie plus – to krzyżyk, który kładę na dalszej karierze Millera.

która stała się jednocześnie przekleństwem kierującego zespołem Chłopaków Butchera. Czytelnicy z kolei poznają dzięki temu nieznany dotąd fragment świata, gdzie największe zagrożenie stanowią herosi będący marionetkami ogromnej korporacji.

Nie mam wątpliwości, że „Droga Becky” jest albumem przeznaczonym jedynie dla wiernych fanów głównej serii. Bez jej znajomości nie da się zrozumieć ogromu nawiązań czy ukrytych w opowieści smaczków. Niezrozumiały pozostanie również główny wątek, który mocno uczłowiecza postać Billy'ego w oczach Tyciego Hughiego (wspomnienia o Rzeźniku prześladowały chłopaka od ponad dekady). Garth Ennis, scenarzysta znany z jazdy po bandzie, tym razem nieco zwolnił. Groteskowej brutalności oczywiście nie brakuje, ale główne skrzypce grają tu emocje postaci. Komiks okazał się satysfakcjonującą lekturą. To dobre rozwinięcie historii, która wydawała się już przecież zamknięta.

Technologia microLED

Święty Graal ekranów

Na mundial w Katarze chciał się wyposażyć: **Marcin „Tokamakk" Kwiecień**

Raz, dwa, trzy – w telewizor patrzysz ty;
Cztery, pięć, sześć – już nie możesz tego znieść;
Siedem, osiem, dziewięć – microLED ratunek niesie.

Ta prosta rymowanka przyszła mi do głowy, gdy na targach CES 2022 zaprezentowano kolejne telewizory wyposażone w matryce inne niż LCD i OLED. Czy ostatni wers nie jest przesadą, to się jeszcze okaże, ale wiele wskazuje na to, że technologia microLED w licznych aspektach zdominuje te najpopularniejsze dziś typy ekranów. Naszkicujmy więc obraz przyszłości, która nas czeka.

Na samym początku trzeba wyjaśnić jedną rzecz. Termin „microLED" pojawia się również w kontekście listew czy pasków LED-owych i odnosi się wtedy do fizycznych rozmiarów tych klasycznych diod. W wersji, której dotyczy ten tekst – powiedzmy: ekranowej – też chodzi o mniejsze wymiary, tyle że w skali mikrometrów. Co do samej nazwy: microLED występuje w paru innych wariantach (micro-LED, Micro LED, mLED lub µLED) i jest szyldem marketingowym, który w pierwszej swojej odsłonie – jako gotowy produkt w 2012 roku – przybrał postać Crystal LED i dotyczył 55-calowego wyświetlacza Sony.

Te kontredanse producentów, którzy ładnymi słowami maskują rzeczywistość, to przecież nic nowego. Dzisiejszy właściciel telewizora chyba będzie pamiętał, że kupił urządzenie wyposażone w matrycę OLED, ale LED-a, QLED-a lub mini-LED-a już raczej nie rozpozna. Czy obraz w tych urządzeniach rzeczywiście tworzą diody? Tylko w OLED-ach, bo wszystkie pozostałe określenia dotyczą ekranów LCD, tyle że wzbogaconych na różne sposoby. Może nie rozkładajmy tego na czynniki pierwsze, bo wystarczy bardziej ogólne podejście, ale zobrazujmy, na czym polegają różnice, i uporządkujmy ów nazewniczy nieład.

> Jedną z zalet nieorganicznych diod LED jest niewrażliwość na wypalenie.

Ekranowy elementarz

Gdyby ktoś zapomniał: LCD jest skrótem od Liquid Crystal Display, co oznacza po prostu wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Ten sposób wytwarzania obrazu ma już swoje lata, a jego nazwa akcentuje główną cechę: sterowanie ilością przechodzącego światła za pomocą ustawiania pod różnymi kątami warstwy ciekłych kryształów. Żeby to działało – w uproszczeniu i zakładając, że chodzi o ekran RGB – potrzebne jest podświetlenie takiej struktury od tyłu, filtr kolorów RGB od przodu i sterowanie. Źródło światła stanowiły najpierw świetlówki, które zostały zastąpione diodami LED. Dlatego zaczęto używać określenia telewizor czy monitor LED, choć obraz pochodzi z LCD.

Unowocześnianie tych konstrukcji polegało na tym, że zmieniano podświetlenie z krawędziowego (diody na jednym, dwóch czy czterech brzegach ekranu) na tzw. bezpośrednie, czyli z diodami rozmieszczonymi na całej powierzchni wyświetlacza. Kolejnym krokiem było wydzielenie sekcji, którymi można sterować osobno (ang. local dimming). Zaczęło się (i bywa nadal) skromnie, bo od ok. 10 stref (tyle pionowych pasów), poprzez liczby typu 160 (matryca 16 x 10), aż do dzisiejszej sytuacji, w której mamy nie kilkaset, a np. ponad 20 000 takich obszarów. Do tak wyposażonego sprzętu można wtedy

przykleić etykietkę miniLED. Przy okazji, często pojawia się też skrótowiec FALD – Full Array Local Dimming – który mówi o tym, że regulacji podświetlenia można dokonywać w obszarze całej matrycy, ale bez wskazania, iloma sekcjami obdarzono dany model.

QLED (lub QD-LED) z kolei oznacza, że światło podświetlenia powstaje z wykorzystaniem kropek kwantowych (ang. quantum dots), czyli struktur, które w zależności od swojej wielkości są w stanie przekształcić niebieskie światło bazowe w kolory zielony i czerwony o precyzyjnie dobranych długościach fal (niebieski pochodzi ze źródła bazowego). Potem droga do oka widza jest standardowa: ciekłe kryształy i filtr RGB.

Czytelnikom życzymy zasobnego portfela pozwalającego na zakup telewizora microLED... i odpowiedniego wnętrza do jego ekspozycji.

Dobre, bo organiczne

W technologii OLED natomiast zapominamy o warstwie ciekłokrystalicznej, gdyż możemy bez problemu sterować jasnością światła, którego źródłem są białe diody LED wykonane z materiałów organicznych tworzących monolityczną strukturę o wielkości odpowiadającej wymiarom danego wyświetlacza. Wystarczy więc potem zastosować filtr kolorów, żeby uzyskać pożądaną barwę, a jednocześnie móc całkowicie wyłączyć dany piksel, dochodząc w ten sposób do pełnej czerni. Z tego też powodu mówimy, że kontrast dla tego typu ekranu jest nieskończony, bo zgodnie z definicją występuje tutaj stosunek największej do najmniejszej jasności, a skoro ta druga wynosi zero, to w wyniku dzielenia otrzymujemy właśnie nieskończoność.

Absolutna świeżynka na polskim rynku, czyli telewizor Samsung S95B z matrycą QD-OLED.

Takie same atuty stoją po stronie wyświetlaczy microLED, które też są wykonane w technologii bez ciekłych kryształów – wynalazek opracowano w Texas Tech University w USA w roku 2000. **Mamy tu do czynienia z diodami LED z materiałów nieorganicznych.** Pewnie niejedna czytająca to osoba przy okazji zakupu uniwersalnej ładowarki do telefonu czy laptopa zetknęła się z trzema literami: GaN. To nic innego jak symbol chemiczny azotku galu, który jest jednym z budulców matryc microLED. Inne używane związki to AlIn-GaP (diody bazujące na nim emitują światło czerwone i bursztynowe) i InGaN (niebieski, zielony i cyjan, czyli niebieskozielony) – a więc do azotu i galu dokładamy jeszcze ind, fosfor i glin.

Jeszcze lepsze, bo nieorganiczne

Wszystko tu rozwijało się stopniowo: od konstrukcji, w której każda dioda montowana była oddzielnie, niezależnie od części kontrolnych, przez etap umieszczania wspólnie diody i sterowania, aż po dzisiejszy stan (osiągnięty w 2021 roku) pozwalający na to, aby kompletny trzykolorowy piksel był dostępny jako jeden element (Samsung ma nawet dwa piksele jako całość). **Największy skok względem zwykłej diody LED dokonał się w rozmiarach, gdyż te w matrycach microLED są ok. 100 razy mniejsze** niż na początku – mówimy tu o 40-50 mikrometrach – choć gotowy do montażu chip aż tak drobny nie jest. Jednocześnie takie gabaryty stanowią wyzwanie przy produkcji kompletnej matrycy, bo pojedyncze moduliki – poza tym, że łatwo je uszkodzić – trzeba precyzyjnie poukładać obok siebie. Dla przykładu: gdy każdy z kolorów montowany był osobno, awarii ulegało ok. 80 000 elementów i tyle też należało wymienić! Dlatego dotychczas większe wyświetlacze składa się po prostu z mniejszych modułów, podczas gdy wszystkie konkurencyjne metody produkcji wymagają wytworzenia końcowego egzemplarza w sposób monolityczny.

Starsze metody mają pewną przewagę, bo choć nie poradzimy sobie z przygotowaniem np. 100-calowej konstrukcji tego typu, to potrafimy zrobić ekrany o dużej gęstości pikseli przy stosunkowo niewielkich przekątnych. Z microLED-ami jest odwrotnie: nie znamy jeszcze sposobu, żeby je tak zagęścić na wyświetlaczu, za to **możemy sobie poskładać niemal dowolnie duży ekran o wybranych proporcjach**. Pierwszy komercyjny wyświetlacz Samsunga oparty na microLED-ach nazywał się The Wall i liczył sobie 146 cali przekątnej (ponad 370 cm), a następne wersje przez 192 cale doszły aż do 1000 cali w 2021 roku. Tak, jeden ekran niewiele krótszy od wagonu kolejowego. Niestety przy telewizorach o bardziej domowych rozmiarach można dostrzec miejsca łączenia paneli – a to ewidentna wada.

Plusy micro w skali makro

Ekrany microLED mają jednak więcej pozytywnych niż negatywnych stron. Jedną z dwóch największych słabości matryc OLED jest niemożność osiągnięcia wysokiej jasności, ich maksimum to okolice 1000 nitów. Lepiej w tej konkurencji wypadają ekrany QLED (2000 nitów), ale najlepiej – microLED. Już w tej chwili »

The Wall jest demonstracją możliwości technicznych Samsunga na polu microLED-ów.

osiągają 2000 nitów, a istnieje szansa, że wkrótce zarejestrujemy poziom 4000 czy nawet 5000 nitów. Samsung twierdzi, że realne wydaje się nawet 10 000 nitów (aktualnie można kupić jedynie projektory, które osiągają taką wartość). Co ważniejsze, ten szczytowy poziom jest osiągalny na całym ekranie, a nie – jak to ma miejsce w urządzeniach z inną technologią – jedynie na wybranym obszarze w danej chwili. Miłośnicy wykorzystania techniki HDR pewnie się ucieszą.

Drugim szalenie ważnym atutem nieorganicznych diod LED jest niewrażliwość na wypalenie. Matryce OLED, podobnie jak niegdyś ekrany plazmowe, degradują się wskutek wyświetlania tego samego obrazu przez dłuższy czas (choć ten problem staje się coraz mniej istotny ze względu na algorytmy minimalnie zmieniające pokazywany obraz m.in. poprzez jego przesunięcie czy obniżające jasność logo kanału). I tutaj pojawia się jeszcze jedna, trudna do okiełznania, kwestia: związki organiczne nie są aż tak bardzo stabilne i w miarę upływu czasu procesy starzenia się poszczególnych fragmentów ekranu mogą przebiegać odmiennie. Żadna z tych dwóch wad nie dotyczy technologii microLED. Nie ma tu ryzyka wypalenia się pikseli, a **trwałość struktur określa się na 100 000 godzin** (prawie 11,5 roku).

Seria zwycięskich remisów

Trzeba też odnotować tutaj kilka remisów. Po pierwsze w poziomie czerni: skoro i OLED, i microLED należą do technologii samoemisyjnych, to można całkowicie wyłączyć dany piksel i w ten sposób mieć na ekranie idealną czerń. Po drugie, co wiąże się z poprzednią kwestią, w obu przypadkach kontrast jest nieskończony, o czym mowa we wcześniejszej części tekstu (choć można się upierać, że microLED i tak wypada lepiej, bo osiąga większą jasność). Po trzecie – kąty widzenia. Przy OLED-ach kolory i jasność nie zmieniają się w zależności od miejsca obserwacji, a microLED jest tu właściwie jeszcze lepszy, bo nie ma warstwy szklanej między diodami a widzem. Ustalmy, że jest „remis ze wskazaniem". Podobną opinię trzeba też wygłosić na okoliczność rozważań o odwzorowaniu kolorów. OLED radzi sobie tu bardzo dobrze, ale microLED wręcz świetnie (o tym nieco dalej). Równowaga panuje także w dziedzinie telewizorów do grania. Zarówno input lag, jak i czas reakcji oraz częstotliwość odświeżania mogą być praktycznie takie same dla matryc OLED i microLED – sprawdzi się każda z tych technologii.

Nowsza metoda wytwarzania ekranów pozwala za to konstruować mniej prądożerne wyświetlacze (pobór mocy może być niższy nawet o kilkadziesiąt procent względem OLED-ów), które tym samym emitują mniej ciepła. Z czysto technicznych względów panele microLED **są też cieńsze (nawet o 30% w porównaniu z i tak już chudymi OLED-ami) i lżejsze**. Czy to wszystko oznacza, że urządzenia wykorzystujące inną technologię niż microLED znikną niczym wyświetlacze plazmowe? Z pewnością nie, lecz wraz z upływem czasu będą one traciły na znaczeniu.

Na świecie ponad 200 firm jest zaangażowanych w produkcję różnego rodzaju półproduktów niezbędnych do tego, aby móc na końcu zmontować ekran microLED – widać więc, że nie mamy tu do czynienia tylko z zachcianką któregoś z dużych graczy. Od strony rynkowej sytuacja wygląda w tej chwili tak, że gotowe produkty z tą technologią sprzedają Sony, LG i Samsung. Nowością jest zaprezentowany ostatnio w Las Vegas przez ostatniego z producentów model **telewizora (do wyboru przekątne 89, 101 i 110 cali), który prawie nie ma zewnętrznej ramki, gdyż 99,99% jego powierzchni wypełnia ekran**. Do tego wyświetla kompletną paletę kolorów z przestrzeni DCI-P3 i Adobe RGB i – jak głosi komunikat prasowy – ma 20-bitową głębię skali szarości. Wrażenie ma wywierać także liczba prawie 25 mln diod LED, ale nie ma w tym nic szczególnego. Ekran o rozdzielczości 4K ma bowiem prawie 8,3 mln pikseli RGB, więc przy trzech kolorach na każdy piksel osiągamy właśnie wartość wymienioną w poprzednim zdaniu.

> Ekrany microLED mogą być ogromne, a przy tym zużywają mniej prądu od OLED-ów.

Micro kosztuje mega

Te wszystkie „ochy" i „achy" nie sprawią, że zniknie wielki „plus ujemny" tego technologicznego jednorożca. Z punktu widzenia klienta zasadniczą wadę stanowi tutaj cena – a jest drogo. Bardzo, bardzo drogo. Osobiście odmierzam sobie czas do potencjalnego zakupu mundialami – cztery lata to pozornie dostatecznie długo, by coś w tej kwestii się zmieniło. W 2018 wydawało się, że już za chwileczkę, już za momencik cyrk z microLED-ami zacznie się kręcić. Cyk, z kalendarza na świat spogląda rok 2022, a ceny telewizorów z tym typem ekranu wciąż przypominają te, które widnieją w salonach samochodowych nieco bardziej luksusowych marek oraz te, jakimi operują deweloperzy sprzedający mieszkania i domy. Samsung podczas CES 2022 nie podał wartości zaprezentowanych wtedy modeli, ale dwa z nich zostały już wycenione. I tak: **wersji 89-calowej przypięto etykietkę z napisem „80 000 dolarów", odmiana 114-calowa ma zaś kosztować równe 100 000 dolarów**. Trzeba to jeszcze porównać z zeszłorocznymi propozycjami: 150 000 dolarów za odmianę 110-calową i 130 000 dolarów za 99-calową. Jest postęp, robi się wyraźnie taniej. Więc ten największy poproszę do salonu, a do sypialni najnowsze 89 cali będzie w sam raz... Ale w zasadzie problemu nie ma, bo kto to widział, żeby mistrzostwa świata w piłce nożnej rozgrywać w grudniu w kraju bez futbolowej

tradycji (choć mecz Polska-Argentyna zdarza się rzadko, więc...).

Może więc w 2026, gdy to sportowe święto zawita do Ameryki Północnej, będzie można sobie pozwolić na jeden z microLED-owych telewizorów – wedle prognoz mają się wtedy sprzedawać już w milionach sztuk, choć firma analityczna Omdia szacuje, że koszt produkcji (wytworzenia, a nie końcowy!) takiego 75-calowego urządzenia względem modeli bazujących na OLED-ach będzie wtedy jeszcze dziesięciokrotnie większy, wynosząc ok. 5200 dolarów, by rok później spaść do ok. 3700 dolarów. Nie można też zapominać o tym, że producenci muszą zarobić wystarczająco na OLED-ach i wciąż udoskonalanych wyświetlaczach LCD, więc może dopiero pod koniec obecnej dekady uda się wreszcie kupić modele z matrycami microLED w przystępnej cenie. Życzmy sobie jednak tego, aby szklane kule analityków były dobrze skalibrowane, a rozsądniejsze liczby na metkach pojawiły się wcześniej niż w 2030 roku (podstawą do tego niech będzie fakt, że ceny telewizorów OLED spadły o 85% w czasie krótszym niż 10 lat).

Tak w zbliżeniu wygląda najmniejsza składowa matrycy microLED-owej.

Najbliższa przyszłość to OLED, ale inaczej

Zanim jednak doczekamy się tego potencjalnego eldorado, to możemy zainteresować się inną, dość niespodziewaną propozycją Samsunga. Mowa o technologii, której nazwę trzeba czytać bardzo dokładnie: **QD-OLED. Tak, chodzi o Quantum Dots Organic LED, czyli panel z organicznymi diodami z warstwą kropek kwantowych**. Idea jego działania jest taka sama jak w matrycy QLED, tj. z niebieskiego światła bazowego za pomocą warstwy kropek kwantowych tworzy się dwie kolejne barwy składowe, z tą różnicą, że tu źródłem owego podstawowego niebieskiego światła są diody OLED. Tym sposobem koreański koncern sprzedaje teraz oba typy ekranów: i te samoemisyjne, i te podświetlane. Matryce QD-OLED znajdziemy w monitorach trzech marek (Samsung, Dell Alienware i MSI – tylko 34-calowe w proporcjach 21:9 z rozdzielczością 3440 x 1440 pikseli) oraz w telewizorach dwóch producentów (od Samsunga kupiło je też Sony; na razie do wyboru mamy urządzenia o rozdzielczości 4K i przekątnej 55 lub 65 cali, ale w przyszłym roku udostępnione zostaną też modele 49- i 77-calowe).

Premiera urządzeń z technologią QD-OLED jest ważna nie tylko dlatego, że Samsung Display przełamał monopol LG Display na OLED-y, ale też z powodu technicznych cech tych wyświetlaczy. Większe nasycenie kolorów niż u konkurencji, zauważalnie wyższa jasność, która szczytowo sięga 1500 nitów (3% ekranu) i 1000 nitów (10% ekranu), oraz ekstremalnie niski czas reakcji wynoszący 0,1 ms GtG. Brzmi to bardzo dobrze i – co ważniejsze – pod względem finansowym wydaje się rozsądniejszym wyborem od urządzeń bazujących na microLED-ach. Samsung S95B w wersji 55-calowej kosztuje w tej chwili 11 000 złotych, model 65-calowy zaś – 15 000 złotych. Oczywiście telewizory te są w tej chwili droższe niż klasyczne OLED-y, ale po pierwsze na razie stanowią zupełną nowość, a po drugie mają po swojej stronie przewagę techniczną. Może zatem zanim zaczniemy czcić bożka z przedrostkiem „micro-", najpierw na ołtarzyku postawimy takiego, którego nazwa brzmi QD-OLED? |CDA|

Do biegania i strzelania

AKCESORIA DLA GRACZY

Sprawdza, co w sklepach: **Krigor**

Współcześnie coraz więcej osób gra, korzystając z pada. Ale my, pecetowcy, wiemy, że takie bezeceństwa po prostu nie przystoją. Dlatego wydajemy niemałą czasem gotówkę na coś, w co fajnie się stuka i równie fajnie klika. Na klawiatury i myszki, znaczy się. Oto przegląd najciekawszych pozycji na rynku.

Niektórzy sądzą, że z klawiaturami i myszkami jest trochę jak z nieparzystokopytnymi z rodziny koniowatych. Niejaki Benedykt Chmielowski w połowie XVIII wieku wypowiedział się o wspomnianych zwierzętach dość lapidarnie, ale trafnie. Parafrazując: wszyscy wszak wiedzą, jak wygląda koń. To samo można powiedzieć o naszych akcesoriach – bo przecież rozpozna je każdy. Ale jeśli zagłębić się w szczegóły, to sprawa się komplikuje i zaczyna nabierać rumieńców jak młodzi studenci podczas pierwszych w życiu juwenaliów.

Szybsze niż kot

Zacznijmy od myszek. Okres udziwnień konstrukcyjnych, no, przynajmniej niektórych, mamy już raczej za sobą. Przyczyna jest prosta: esport. Cybernetyczni atleci zawładnęli masową wyobraźnią graczy i stali się chodzącymi reklamami akcesoriów gamingowych. Z czego oni korzystają, z tego chcą korzystać też ich fani – **a że w esporcie liczy się każdy ułamek sekundy, producenci podążają za tym trendem, przygotowując myszki, które stawiają jak najmniejszy opór**. Znalazło to odzwierciedlenie w masie. Kiedyś gryzonie ważące 180 g i regulacja wagi nikogo nie dziwiły, sam nawet miałem taką myszkę i lubiłem w niej owo wrażenie solidności. Dziś? 120 g to już dużo, a normę – jeśli chodzi o urządzenia do FPS-ów – stanowi 80 g lub mniej.

Wszystko to sprawia, że aktualnie na biurkach graczy triumfują myszki perforowane. **Obudowa o ażurowej konstrukcji pozwala zgubić trochę wagi** – nic dziwnego zatem, że na półkach coraz więcej tego rodzaju gryzoni. To ciekawy trend, bo z jednej strony faktycznie urządzenia są lżejsze, ale z drugiej w ich wnętrzu zbiera się kurz (którego w dodatku niełatwo się pozbyć). Coś za coś.

> Za klawiaturę z „bajerami" trzeba zapłacić nawet ponad 1000 złotych.

Zmiany pojawiły się również pod spodem. Otóż ostatnio zniknęły nam gdzieś... stalowe ślizgacze. Obecnie łapki gryzoni wykonywane są z PTFE – a że rzeczony teflon szybko się rysuje, to często w zestawie z myszką dostajemy dwa komplety tego rodzaju naklejek. Poza tym w internecie znajdziecie zatrzęsienie ofert: wystarczy wpisać nazwę bardziej popularnego modelu urządzenia, by pojawiły się dziesiątki ślizgaczy do wyboru. Kiedyś, w czasach gamingu kopalnego, czyściło się kulkę, dziś z kolei wymienia się element, na którym myszka spoczywa na podkładce – bez wątpienia znak czasu.

Więcej!

Jeśli chodzi o przyciski, ich liczbę czy rozłożenie, to wielkich rewolucji nie było: najbardziej rozwinięte pod tym względem gryzonie mają niemal 20 guzików. To wciąż co prawda o wiele więcej niż przeciętny człowiek ma palców u jednej dłoni, ale wyraźnie widać, że **producenci uciekli w specjalizacje**. **Myszki uniwersalne, do MMO, do FPS-ów, konstrukcje premium czy wreszcie przyzwoita tanizna z dobrym sensorem** – to nie fanaberia konsumentów czy dziennikarzy, a rzeczywisty wygląd rynku. Ta moda akurat mi się podoba. Choćby dlatego, że fani MMO nie muszą bluzgać na brak klikaczy w gryzoniu – po prostu wybierają sobie coś z oferty przeznaczonej dla nich, a reszta graczy zadowala się sprzętem łatwiejszym do ogarnięcia, unikając tym samym konieczności wzięcia lekcji u znajomego akordeonisty.

Faktem jest wyścig na herce. To nowy, wyraźny trend w konstrukcjach z wyższej półki. Kiedyś częstotliwość aktualizacji pozycji kursora wynosiła w porządnych urządzeniach do 1000 Hz, co w pewnym uproszczeniu oznacza, że komputer

otrzymuje informacje na temat zmiany położenia kursora w każdej milisekundzie. Obecnie parametr ów jest śrubowany – **w najlepszych gryzoniach dochodzi do 8000 Hz, a więc mamy do czynienia z ośmiokrotnym przyspieszeniem raportowania pozycji**.

Czy do dobrze, czy źle? Źle na pewno w tym sensie, że taki dodatek sporo kosztuje, dobrze – no cóż, jest szybciej. Tyle że mało komu w istocie zrobi to jakąkolwiek różnicę – na praktyczne wyniki przełoży się na pewno w zdecydowanie mniejszym stopniu niż choćby lepsze łącze internetowe czy wymiana monitora na taki, który odświeża się z częstotliwością 360 Hz. Wymienione dwie „inwestycje" dadzą wyraźnie korzystniejsze wyniki w strzelankach, tutaj zaś otrzymujemy obietnicę na granicy placebo. Powiedzcie zresztą sami: czy w graniu po szkole lub pracy różnica na poziomie niecałej milisekundy ma dla was aż tak duże znaczenie? **Raportowanie z częstotliwością powyżej 1000 Hz to też wyższe wymagania sprzętowe.** Corsair dla przykładu zaleca korzystanie z opcji 8000 Hz wtedy, gdy posiadamy sprzęt wyposażony w procesor na poziomie co najmniej Intela i7 dziewiątej generacji czy AMD Ryzena 7 drugiej generacji.

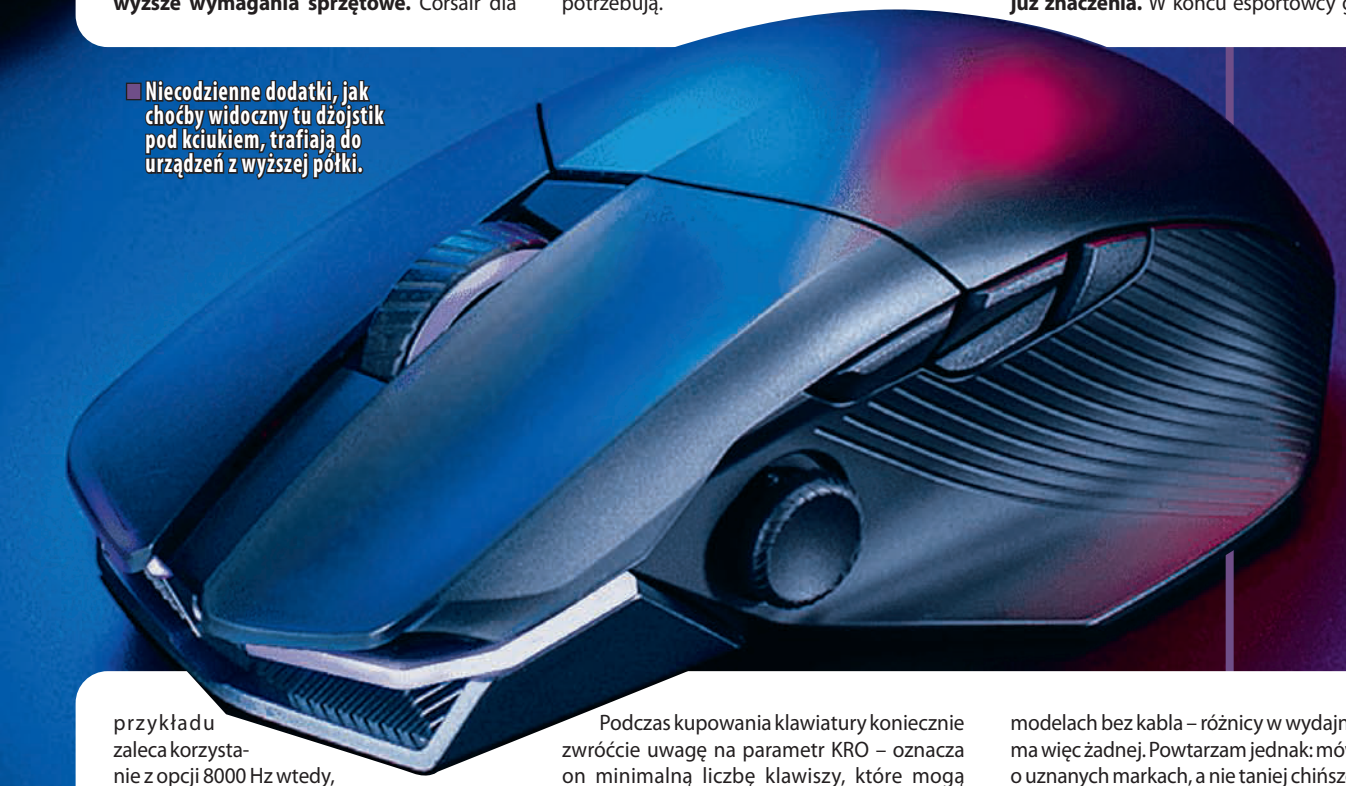
odpowiada nie blaszka, a przysłaniane bądź nie światło, co daje lepsze efekty. Ponownie jednak: to już różnice na nikłym poziomie. **Statystyczny entuzjasta Call od Duty – jeśli tylko nie gra na padzie – zadowolony będzie ze zwykłego „mechanika".** To samo zresztą tyczy się większej liczby herców, jeśli chodzi o raportowanie: niby więcej, to lepiej, w praktyce jednak ponad 1000 Hz mało komu sprawi różnicę.

Cieszy za to coś innego: podstawki pod nadgarstki stały się standardem. Najczęściej docenia się te przypinane magnesami (ze względów praktycznych), zatrzaskowe zdarzają się rzadziej, dostawiane zaś niechybnie odchodzą do przeszłości. Jeśli macie wybór, kupujcie klawiaturę z pierwszym z wymienionych typów. I całe szczęście, bo najczęściej nie były one tak stabilne jak konkurentki. To jednak w dużej mierze kwestia gustu, a klawiatury niskoprofilowe zazwyczaj rzeczonego udogodnienia nawet nie potrzebują.

przynajmniej nie trzeba się schylać do skrzyni, by podpiąć pendrive'a lub słuchawki.

Z niecodziennych dodatków warto wspomnieć o... podświetleniu RGB. Nie chodzi o to, żeby od razu wyświetlić sobie tęczę i dostać oczopląsu. Tego rodzaju iluminacja pozwala wybrać swój ulubiony kolor, schemat barw lub wyłączyć całość, gdy zacznie nam przeszkadzać. Na szczęście ostatnia opcja to już standard nieobecny wyłącznie w najtańszych modelach. U niektórych producentów, jeśli tylko mamy indywidualną iluminację klawiszy, możemy sobie też podświetlić całą klawiszologię związaną albo z daną grą, albo z określonym gatunkiem. Przy poznawaniu nowych tytułów może się to okazać pomocne.

Pozostała nam kwestia podłączenia: **kabel czy bezprzewodowo? W przypadku renomowanych producentów – i mówimy tu zarówno o myszkach, jak i klawiaturach – nie ma to już znaczenia.** W końcu esportowcy grają na



Niecodzienne dodatki, jak choćby widoczny tu dżojstik pod kciukiem, trafiają do urządzeń z wyższej półki.

Mechaniczny standard

W świecie klawiatur z kolei zatoczyliśmy koło, wracając do konstrukcji mechanicznych – tyle że nie tych wielkich i beżowych, które płowiejąc, straszyły w salach informatyki, a zgrabniejszych, eleganckich, choć działających na tej samej zasadzie. Każdy przełącznik ma własną sprężynkę i aktywuje się niezależnie od innych pod wpływem docisku. Bardziej zaawansowane urządzenia – podobnie zresztą jak coraz częściej pojawiające się myszki z wyższej półki z podobną technologią – są wyposażone w przełączniki opto-mechaniczne. W tym przypadku za zamknięcie obwodu

Podczas kupowania klawiatury koniecznie zwróćcie uwagę na parametr KRO – oznacza on minimalną liczbę klawiszy, które mogą być wciśnięte i zarejestrowane jednocześnie w poprawny sposób. Niby w gamingowych klawiaturach mechanicznych standard stanowi już NKRO, czyli możliwość używania wszystkich klawiszy naraz, ale warto dmuchać na zimne – szczególnie w przypadku klawiatur membranowych. 6KRO to całkiem dobry poziom, jeśli np. nie gracie z rodzeństwem na jednej klawiaturze w bijatyki.

Miłe dodatki

Jak dla mnie obowiązkowym dodatkiem do klawiatury jest rolka lub pokrętło głośności. Osobne – żeby nie trzeba było wciskać kombinacji klawiszy w celu wyciszenia peceta. Serio, ułatwia to życie jak mało co w przypadku klawiatur. Przydać mogą się też porty – czy to USB, czy mini-jack. Kwestia lenistwa lub starości? Może,

modelach bez kabla – różnicy w wydajności nie ma więc żadnej. Powtarzam jednak: mówimy tu o uznanych markach, a nie taniej chińszczyźnie.

Do wyboru, do koloru

Na kolejnych stronach zgromadziliśmy najciekawsze naszym zdaniem klawiatury i myszki. Znajdziecie tam zarówno nowości, jak i starsze już, ale wciąż dostępne w sprzedaży modele. Żyjemy w takich fajnych czasach, że np. **gryzonie z wyższej półki sprzed dwóch czy trzech lat niewiele – jeśli w ogóle – różnią się pod względem możliwości od tych współczesnych**, więc warto z tego korzystać, szczególnie uwzględniając ceny. Pokazujemy więc urządzenia zachwycające możliwościami, atrakcyjne pod względem kwoty zakupu, świeżynki i klasyki, trafi się nawet coś nietypowego. Tradycyjnie sprzęt podzielony został na różne kategorie użytkowo-cenowe. Myślę, że każdy znajdzie coś dla siebie.

MYSZKI PREMIUM

Asus ROG Chakram X

Cena: 800 zł | razer.com

FERRARI wśród myszek. Gryzonia podłączymy do peceta na trzy sposoby, ponadto mamy bezprzewodowe ładowanie, programowalny dżojstik, próbkowanie 8000 Hz i baterię na 114 godzin. W zestawie znajdziemy m.in wymienne przełączniki. W dłoni leży świetnie, aczkolwiek mała nie jest. Precyzja? Bez skazy. Kosztuje za to astronomicznie dużo...

8+

Roccat Kone XP

Cena: 370 zł | eu.roccat.com

WOW, jak ona wygląda! To następca flagowych gryzoni Roccata sprzed lat i myszka, która za sprawą prześwitującej, białej lub czarnej obudowy z całą pewnością będzie ozdobą biurka. Mamy tu świetny sensor, aż 15 przycisków z rolką 4D, 22 diody LED i rewelacyjne przełączniki optyczne. Do tego ostatnio nieco staniała. Tyle tylko, że waży sporo, a przyciski boczne wymagają precyzji.

8+

SteelSeries Aerox 9 Wireless

Cena: 500 zł | steelseries.com

Rewelacyjna myszka przede wszystkim do gier wymagających różnorakiego klikania. Ostatecznie jednak trafia do sekcji premium, bo... jest tu wszystko, czego dusza może zapragnąć. Działa z kablem i bezprzewodowo, do tego w dwóch trybach: Bluetooth i dongle USB 2,4 GHz. **Bez zewnętrznego zasilania wytrzyma do 80 godzin (lub 180, gdy korzystamy z BT). Jest i szybkie ładowanie – 15 min „na kablu" przełoży się na ok. 40 godzin działania.** Myszkę, mimo że ma perforowaną obudowę, stworzono zgodnie z normą IP54, czyli została częściowo zabezpieczona przed pyłem oraz zachlapaniami. Co jednak najważniejsze, do dyspozycji mamy aż 18 przycisków, z czego 12 trafiło na panel boczny. Całość jest oczywiście konfigurowalna, wbudowana pamięć przechowuje ostatni utworzony w oprogramowaniu profil. A dodatkowo potaniała aż o 300 zł.

9

Myszka	Sensor	Przyciski	Podłączenie	Kluczowe cechy	Wymiary i waga
SteelSeries Aerox 9 Wireless	optyczny, TrueMove Air, do 18 000 dpi, 400 ips, 40 g	18, rolka, wszystkie programowalne, przełączniki mechaniczne, 80 mln kliknięć	przewodowe, bezprzewodowe 2,4 GHz, Bluetooth, próbkowanie 1000 Hz	IP54, bateria 180 h, szybkie ładowanie, oprogramowanie, wbudowana pamięć, makra, profile, podświetlenie	128,8 × 68,2 × 42,1 mm, 89 g
Asus ROG Chakram X	optyczny, ROG AimPoint, do 36 000 dpi, 650 ips, 50 g	11, rolka, wszystkie programowalne, wymienne przełączniki optyczne lub mechaniczne	przewodowe, bezprzewodowe 2,4 GHz, Bluetooth, do 8000 Hz	programowalny dżojstik, wymienne akcesoria, ładowanie Qi lub przewodowe, oprogramowanie, wbudowana pamięć, makra, profile, bateria 114 h	132,7 × 76,6 × 42,8 mm, 127 g
Roccat Kone XP	optyczny, Owl-Eye, do 19 000 dpi, 400 ips, 50 g	15, wychylana rolka, wszystkie przyciski programowalne, przełączniki optyczne, 100 mln kliknięć	sznurówkowy kabel USB, próbkowanie 1000 Hz	oprogramowanie, podświetlenie, przezroczysta obudowa, makra, profile, wbudowana pamięć, Easy-Shift [+]	126 × 76 × 40 mm, 104 g

MYSZKI DO FPS-ÓW

Razer Viper 8KHz

Cena: 320 zł | razer.com

PREMIERĘ miał jakiś czas temu, ale w dalszym ciągu to gryzoń do hardkorowego strzelania na poziomie esportowym. Sensor to Focus+ o wyśrubowanych parametrach, a jego pracę wspiera próbkowanie na niebotycznym poziomie 8000 Hz, co przekłada się na bardzo płynny tracking. Pod klawiszami znajdziemy zaś przełączniki optyczne Razera drugiej generacji.

8+

Roccat Kone Pro Air

Cena: 530 zł | roccat.com

UDANY, ale raczej niedoceniany gryzoń Roccata. Myszka bezprzewodowa z opcją pracy z kablem, szybkim ładowaniem i żywotnością akumulatora sięgającą 100 godzin. Świetnie wykonana, wyposażona w rewelacyjny sensor i przełączniki optyczne o wysokiej trwałości. No i dobrze wygląda za sprawą prześwitującej obudowy.

8+

HyperX Pulsefire Haste Wireless

Cena: 350 zł | hyperx.com

Nowa wersja polecanej już przez nas myszki „z ogonkiem". Tutaj kabel został zastąpiony przez dongle'a USB, jeśli jednak po ok. 100 godzinach pracy gryzoń się rozładuje, to możemy używać go w sposób tradycyjny. **Lekki, świetnie wykonany, dobrze leży w dłoni, bardzo długo działa na jednym ładowaniu.** Sensor to stosowana w bezprzewodowych myszkach wersja świetnego, zaliczanego do czołówki PMW3389, z dokładnością nie ma zatem żadnych problemów, choć najlepiej sprawuje się przy czułościach do 2200-2600 dpi. Na uwagę zasługuje certyfikat IP55 – myszce niestraszne więc gwałtowne zachlapanie, a przełączniki to odporne na kurz TTC Golden Micro o trwałości 80 mln kliknięć. W sam raz do strzelania w domu, waży zaś 61 g.

8+

Myszka	Sensor	Przyciski	Podłączenie	Kluczowe cechy	Wymiary i waga
HyperX Pulsefire Haste Wireless	optyczny, PAW3335, do 16 000 dpi, 450 ips, 40 g	6, rolka, wszystkie programowalne, przełączniki TTC Golden Micro, 80 mln kliknięć	przewodowe, bezprzewodowe 2,4 GHz, próbkowanie 1000 Hz	IP55, bateria do 100 h, podświetlenie, oprogramowanie, makra, profile, wbudowana pamięć	124,2 × 66,8 × 38,2 mm, 61 g
Razer Viper 8KHz	optyczny, Focus+, do 20 000 dpi, 650 ips, 50 g	8, rolka, wszystkie programowalne, przełączniki optyczne Razer, 70 mln kliknięć	kabel USB Speedflex, próbkowanie 8000 Hz	podświetlenie, oprogramowanie, makra, profile, wbudowana pamięć	126,7 × 57,6 × 37,8 mm, 71 g
Roccat Kone Pro Air	optyczny, Owl Eye, 19 000 dpi, 4000 ips, 50 g	6, rolka, wszystkie programowalne, przełączniki Titan Switch, 100 mln kliknięć	przewodowe, bezprzewodowe 2,4 GHz, próbkowanie 1000 Hz	bateria do 100 h, szybkie ładowanie, podświetlenie, oprogramowanie, makra, profile, wbudowana pamięć	125,6 × 72 × 40 mm, 75 g

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

SteelSeries Aerox 5

Cena: 460 zł | steelseries.com

Jeśli gracie przede wszystkim w MMO, popatrzcie na stronę obok. Jeżeli jednak celujecie bardziej w Moby czy inne diablopodobne wynalazki, to gryzoń właśnie dla was. Na początek kwestia ceny. **Od premiery myszka zdążyła już stanieć o dobre trzy stówy, a jeśli to nadal za dużo, w sprzedaży jest również wersja przewodowa, którą kupicie za 270 złotych.** Tak czy inaczej to godny polecenia kawał przyzwoitego sprzętu. Działa po kablu, przez Bluetooth lub dzięki bezprzewodowej łączności 2,4 GHz. Ma szybkie ładowanie, baterię na 80 godzin (lub 180, gdy korzystamy z Bluetootha) i spełnia normę IP54. Same przyciski rozłożono poprawnie, pod kciukiem znajdziemy zaś trzy tradycyjne „guziki" oraz wahacz, który możemy dociskać w górę lub w dół. Bez wątpienia udany gryzoń, do tego o konstrukcji ażurowej, waży więc przyzwoite 74 g.

9

Myszka	Sensor	Przyciski	Podłączenie	Kluczowe cechy	Wymiary i waga
SteelSeries Aerox 5 Wireless	optyczny, TrueMove Air, do 18 000 dpi, 400 ips, 40 g	9, rolka, wszystkie programowalne, przełączniki mechaniczne, 80 mln kliknięć	przewodowe, bezprzewodowe 2,4 GHz, Bluetooth	IP54, bateria 180 h, szybkie ładowanie, podświetlenie, oprogramowanie, makra, profile, wbudowana pamięć	128,8 × 68,2 × 42,1 mm, 74 g
Razer Naga Trinity	optyczny, do 16 000 dpi, 450 ips, 50 g	9, 14 lub 19, wychylana rolka, wszystkie programowalne, przełączniki mechaniczne, 50 mln kliknięć	kabel USB w oplocie, próbkowanie 1000 Hz	3 panele boczne do wyboru, podświetlenie, oprogramowanie, makra, profile, wbudowana pamięć	119 × 68 × 43 mm, 120 g
Corsair Scimitar Elite RGB	optyczny, PMW3391, do 18 000 dpi, 300 ips, 50 g	17, rolka, wszystkie programowalne, przełączniki mechaniczne Omron, 50 mln kliknięć	kabel USB w oplocie, próbkowanie 1000 Hz	regulowana pozycja panelu bocznego, podświetlenie RGB, oprogramowanie, makra, profile, wbudowana pamięć	120 × 77 × 43 mm, 122 g

Razer Naga Trinity

Cena: 300 zł | razer.com

TYM razem sprzęt nie tak nowy, bo myszka ma już trzy lata. Ale wciąż, a w zasadzie dzięki temu, nabycie jej to świetny interes. W opakowaniu znajdziecie gryzonia i trzy wymienne panele boczne: z 2, 7 i 12 przyciskami. Do tego urządzenie kupicie w rozsądnej cenie, bo kosztuje 300 złotych. Sensor zaś wybornie opiera się próbie czasu – satysfakcja gwarantowana.

9

Corsair Scimitar Elite RGB

Cena: 280 zł | corsair.com

KLASYK dla fanów MMO i kolejna już wersja tej myszki. Jej cechę charakterystyczną stanowi panel boczny, który możemy regulować – dzięki temu pozycja przycisków po lewej stronie gryzonia będzie optymalna niezależnie od wielkości dłoni. Poza tym ten świetny sprzęt nie zestarzał się ani trochę. A w dodatku kosztuje już przyzwoicie.

8+

Genesis Zircon 550

Cena: 200 zł | pl-genesis.zone.com

Bardzo interesująca myszka. Przede wszystkim nie wierzcie w specyfikację sensora – producent podaje ją dość zachowawczo. U mnie myszka śmigała bez problemu nawet przy prędkości powyżej 4 m/s, co – jak się okazuje – nie jest odosobnioną sytuacją, bo czujnik, choć zalicza się raczej do tych tańszych, potrafi sporo znieść. **Tym, co wyróżnia myszkę na tej półce cenowej, są możliwości podłączenia: możemy się bawić albo z kablem, albo bezprzewodowo.** Mamy podświetlenie, przyzwoite oprogramowanie i ażurową obudowę, która pozwoliła zbić wagę urządzenia do 90 g. Wygoda? Bez zarzutu. Jeśli chodzi o wady, to rolka jest nieco za twarda, jak na mój gust – ale to już kwestia preferencji. Jeśli szukacie stosunkowo taniej myszki bezprzewodowej, Zircon 550 okaże się jednym z lepszych wyborów – jest tu parę kompromisów, ale do zestawienia trafił za całokształt.

9

Myszka	Sensor	Przyciski	Podłączenie	Kluczowe cechy	Wymiary i waga
Genesis Zircon 550	optyczny, PMW3325, do 8000 dpi, 100 ips, 20 g	7, rolka, wszystkie programowalne, przełączniki Huano, 20 mln kliknięć	kabel USB 1,8 m lub dongle USB 2,4 GHz, próbkowanie 1000 Hz	wbudowana bateria, dwa tryby pracy, podświetlenie, oprogramowanie, makra, profile	128 × 68 × 42 mm, 90 g
SPC Gear GEM Plus	optyczny, PMW3370, do 19 000 dpi, 400 ips, 50 g	6, rolka, wszystkie programowalne, przełączniki Kailh GM 8.0, 80 mln kliknięć	sznurówkowy kabel USB 1,8 m, próbkowanie 1000 Hz	podświetlenie RGB, oprogramowanie, makra, profile	126 × 65,7 × 38,5 mm, 67 g
Dream Machines Holey 6	optyczny, PMW3360, 276 ips, 50 g	7, rolka, wszystkie programowalne, przełączniki Huano, 20 mln kliknięć	sznurówkowy kabel USB 1,8 m, próbkowanie 1000 Hz	podświetlenie sygnalizujące czułość, oprogramowanie, makra, profile	129 × 66 × 40 mm, 69 g

SPC Gear GEM Plus

Cena: 180 zł | spcgear.com

JEDEN z najlepszych gryzoni na rynku pod względem stosunku jakości do ceny – i nic się nie zmieniło w tej kwestii przez ostatni rok. Sensor PMW3370 radzi sobie wyśmienicie, a sześć przycisków wystarczy nawet do gier MOBA. Jest oprogramowanie, gustowne podświetlenie, niewielka waga i przełączniki o trwałości aż 80 mln kliknięć. Czego chcieć więcej?

9

Dream Machines Holey 6

Cena: 103 zł | Dostarczył: dreammachines.pl

NAJTAŃSZA w zestawieniu i... zupełnie wystarczająca. Cena DM6 Holey ostatnio znacząco spadła, co czyni ją w tym momencie jedną z najciekawszych myszek na rynku, jeśli chodzi o niedrogie granie. Sensor jest ok, myszka waży 69 g, mamy oprogramowanie, makra i podświetlenie. Jak na tę cenę – bomba.

9

KLAWIATURY PREMIUM

Razer Huntsman V2 Analog

Cena: 854 zł | razer.com

SPRZĘT z najwyższej półki – klawiatura z opcją...analogowego odczytywania wciskania klawiszy. Innymi słowy urządzenie potrafi rozpoznać, w jakim stopniu napieramy palcem na przycisk, i tym samym przejąć funkcje analoga z pada. W grę wchodzi też podwójne obłożenie klawiszy w zależności od siły docisku. Poza tym wygodna jak kapcie.

8+

Logitech G915

Cena: 830 zł | logitechg.com

POD względem możliwości trochę odstaje od konkurencji, ale to zdecydowanie najlepsza klawiatura niskoprofilowa, jaką miałem pod palcami. Jest tak niska, że nie potrzeba podstawki pod nadgarstki. Bezprzewodowa, z Bluetoothem, trzyma do 30 godzin na jednym ładowaniu. Przez długi czas stała u mnie na biurku i odkleiłem się od niej dopiero przez Apeksa Pro.

8

SteelSeries Apex Pro

Cena: 940 zł | steelseries.com

W KLAWIATURACH premium ostatnio za wiele się nie zmieniło, więc przypominamy najciekawsze modele (które w międzyczasie zdążyły potanieć). Jak dla mnie to najlepsza klawiatura ostatnich lat. Wygląd – rewelacja. Sprzęt nie epatuje kiczem, jest prosty, funkcjonalny, a przy tym „pod blachą" **ma niesamowite możliwości – mianowicie regulację punktu aktywacji klawiszy głównego bloku w zakresie 0,4-3,6 mm**. Do pisania lepiej ustawić niżej, do grania, szczególnie w FPS-y – wyżej. Żeby to zmienić, nie trzeba nawet odwoływać się do softu. Korzystamy z ekranu OLED i regulujemy ustawienia dla wszystkich klawiszy (w oprogramowaniu można to już robić wybiórczo). Ostatnio cena klawiatury spadła o jakąś stówę, ale wciąż jest bardzo drogo.

8+

Klawiatura	Przełączniki	Dodatki	Podstawka	NKRO	Kluczowe cechy	Wymiary i waga
SteelSeries Apex Pro	liniowe Omnipoint, 45 g, 0,4-3,6/4 mm, 100 mln naciśnięć; Gateron Red, 45 g, 2/4 mm	rolka i przycisk z ekranem OLED, wszystkie klawisze programowalne	powleczona gumą, przypinana magnetycznie	pełne	ekran OLED, regulacja punktu aktywacji, podświetlenie, makra, profile, USB 3.0	436,7 × 139,2 × 40 mm, 1 kg
Razer Huntsman V2 Analog	optyczno-analogowe, liniowe, 50 g, Razer, 1,5-3,8/3,8 mm, 100 mln naciśnięć	panel multimedialny z pokrętłem głośności, wszystkie klawisze programowalne	miękka, przypinana magnetycznie, podświetlana	pełne	podświetlenie klawiszy i boków, analogowe klawisze, regulacja punktu aktywacji, oprogramowanie, makra, profile, USB 3.0	445 × 140 × 42 mm, 1,16 kg
Logitech G915	mechaniczne, z klikiem, 50 g, 1,5/2,7 mm	5 klawiszy dodatkowych, multimedia, profile, parowanie, tryb gry, jasność	brak (ale tu nie jest potrzebna)	10 klawiszy	podświetlenie, makra, profile, Bluetooth, bateria 30 h	475 × 150 × 22 mm, 1 kg

KLAWIATURY MECHANICZNE

Corsair K70 RGB Pro

Cena: 760 zł | corsair.com

JEDNO z najmłodszych dzieci z logo Korsarzy. Wygodna, porządnie wykonana i trwała – bo jej korpus wycięto z aluminium – klawiatura. Cieszy zarówno świetne oprogramowanie, jak i częstotliwość aktualizacji 8000 Hz. Tylko klawisze dzwonią, co przy pisaniu może przeszkadzać. W grach wypada super. Pierwotnie dostała u nas ósemkę, ale że staniała, to dodaję plusik.

8+

Roccat Pyro

Cena: 350 zł | roccat.com

ATRAKCYJNIE wyglądający sprzęt: korpus wykonano ze szczotkowanego aluminium, po którym przyjemnie rozlewa się estetyczne podświetlenie. Trochę szkoda, że podstawka nie jest przypinana na magnesy, ale stylowo pasuje do całości i gwarantuje wygodę użytkowania. Sprzęt ostatnio staniał o półtorej stówy – tym bardziej warto rozważyć jego zakup.

8+

SPC Gear GK650K Omnis Onyx White

Cena: 360 zł | spcgear.com

KOLEJNY raz w naszym zestawieniu – tym razem jednak w innej odmianie. Ten pewniak wśród klawiatur powinien zadowolić niemal każdego. **W stosunkowo niewygórowanej cenie dostajemy przypinaną magnetycznie podstawkę** oraz białe szaty podkreślone nakładkami typu pudding. Dzięki temu podświetlenie wygląda wręcz zjawiskowo – także po bokach, gdyż paski LED okalają brzegi sprzętu. W znalezieniu optymalnej pozycji do pracy czy zabawy pomogą zaś dwustopniowe nóżki. Ogółem klawiatura jest bardzo wygodna – i to niezależnie od przełączników (które dostępne są w wersji czerwonej, brązowej i niebieskiej). Do wyboru, do koloru. Wada: czasem pracy klawiszy towarzyszy metaliczny pogłos. Dostępna również w kolorze czarnym.

9

Klawiatura	Przełączniki	Dodatki	Podstawka	NKRO	Kluczowe cechy	Wymiary i waga
SPC Gear GK650K Omnis Onyx White	Kailh Red, liniowe, 50 g, 2/4 mm, 70 mln naciśnięć	wszystkie klawisze programowalne, rolka głośności	przypinana magnetycznie, plastikowa	pełne	podświetlenie klawiszy i boków, oprogramowanie, makra, profile, dwustopniowe nóżki	453 × 210 × 45 mm, 1,15 kg
Corsair K70 RGB Pro	Cherry MX Red, 45 g, aktywacja 2/4 mm	wszystkie klawisze programowalne, pokrętło głośności, przyciski funkcyjne	twarda, przypinana magnetycznie	pełne	przełącznik trybu turniejowego, aktualizacja 8000 Hz, oprogramowanie, makra, profile, RGB	444 × 160 × 40 mm, 1,15 kg
Roccat Pyro	TTC, liniowe, 45 g, 2/4 mm, 50 mln naciśnięć	wszystkie klawisze programowalne, pokrętło głośności	twarda, przypinana zatrzaskami	pełne	podświetlenie, oprogramowanie, makra, profile, Easy-Shift [+]	152 × 44,7 × 3,6 mm, 1,1 kg

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Asus ROG Strix Scope RX TKL Wireless Deluxe

Cena: 850 zł | pl.asus.com

NOWINKA rodem z Asusa i **sprzęt klasy premium – tyle że w formacie TKL**. Możemy go podłączyć przewodowo, z wykorzystaniem dongle'a USB lub za pośrednictwem protokołu Bluetooth. Pod nakładkami znajdziemy czerwone przełączniki optyczne ROG RX, od przodu przypniemy zaś miękką, mocowaną na magnesy podstawkę pod nadgarstki. Niestety zabrakło tu pokrętła regulacji głośności, jednak w zamian dostajemy klawisz Stealth, który chowa wszystkie aplikacje i wycisza dźwięki. Fajna sprawa! Urządzenie z najwyższej półki – i tak się ceni. Jako że to świeżynka, do sprzedaży w Polsce jeszcze nie trafiła. Zachodnie ceny sugerują natomiast, że zapłacimy za nią ok. 850 złotych. Auć.

8+

SteelSeries Apex 3 TKL

Cena: 200 zł | steelseries.com

POPULARNY model TKL stworzony w oparciu o membranę o żywotności 20 mln naciśnięć. Sprzęt odporny na delikatne zachlapania, wyposażony w rolkę i obsługiwany przez oprogramowanie SteelSeries. Wrażenie robi estetycznie rozlewające się po białej macie ośmiostrefowe podświetlenie.

8

Genesis Thor 100

Cena: 120 zł | pl.genesis-zone.com

SWEGO czasu zobaczyłem u kumpla i... nie mogłem się oprzeć. To keypad, czyli „ułamany" kawałek pełnowymiarowej klawiatury wyposażony w czerwone przełączniki mechaniczne. Mamy tu soft, pełną możliwość konfiguracji i cztery dodatkowe przyciski. Ciekawa rzecz dla kogoś, kto np. gra na laptopie (choć w niektórych przypadkach może jednak brakować pozostałych klawiszy), a do tego tania.

8

Klawiatura	Przełączniki	Dodatki	Podstawka	NKRO	Kluczowe cechy	Wymiary i waga
Asus ROG Strix Scope RX TKL Wireless Deluxe	optyczne ROG RX Red, liniowe, 55 g, 1,5/4 mm	wszystkie klawisze programowalne, magnetyczny schowek dongle'a USB, przełącznik trybu pracy	miękka, magnetyczna	pełne	łączność kablowa, bezprzewodowa 2,4 GHz i Bluetooth, podświetlenie, oprogramowanie, makra, profile, funkcja Stealth	356 × 136 × 39 mm, 854 g
SteelSeries Apex 3 TKL	membrana, brak dokładnej specyfikacji, 20 mln naciśnięć	wszystkie klawisze programowalne, przycisk multimedialny i rolka	brak	24 klawisze	IP32, pięciostrefowe podświetlenie RGB, oprogramowanie, makra, profile	364 × 150 × 40 mm, 560 g
Genesis Thor 100	mechaniczne Outemu Red, liniowe, 55 g, 2/4 mm, 50 mln naciśnięć	4 dodatkowe klawisze makr, wszystkie klawisze programowalne	plastikowa, zintegrowana	pełne	pomniejszony format 39 klawiszy, podświetlenie, oprogramowanie, makra, profile	231 × 178 × 36 mm, 385 g

KLAWIATURY MEMBRANOWE

Logitech G213 Prodigy

Cena: 180 zł | logitechg.com

KTO miał ją raz w łapach, ten wie, że **w cenie poniżej 200 złotych trudno znaleźć coś lepszego**. Klawiatura przyjemna w pracy i w graniu, dobrze udaje konstrukcję mechaniczną – wygląda na droższą niż w rzeczywistości. Do dyspozycji mamy pięciostrefowe podświetlenie, całość zaś jest odporna na zachlapania. Z wodą tak czy siak nie przesadzałbym, gdyż producent nie powołuje się na żadne normy – trudno więc wskazać, co sprzęt faktycznie potrafi. Szanse, że przetrwa powódź, nie są jednak zerowe. Oprócz podstawki pod nadgarstki (zintegrowanej z resztą urządzenia) wygody dopełniają panel multimedialny oraz klawisze funkcyjne. Stosunek jakości do ceny – super!

9

Razer Ornata V2

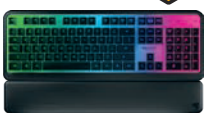
Cena: 360 zł | razer.com

COŚ dla ludzi, którzy chcą mieć membranę, ale podkręconą o wrażenia, jakie dostarcza klawiatura mechaniczna. Klawisze rozłożono na macie, choć przy naciśnięciu klikają. Efekt jest niecodzienny i bardzo klimatyczny, całość zaś szalenie wygodna za sprawą miękkiej podstawki. Sprzęt niezwykle estetyczny i przyjemny w użytku. Tyle że w cenie „mechanika".

8+

Roccat Magma

Cena: 200 zł | roccat.com



EFEKT „wow" gwarantowany. Magma to klawiatura, w której oprócz liter podświetlona jest przestrzeń pomiędzy klawiszami – a to za sprawą matowej białej pokrywy rozpraszającej światło bijące od spodu. Wygląda zjawiskowo, ale nie wszystkim musi ten efekt przypaść do gustu. Ogółem jednak sprzęt jest wygodny i oryginalny. |CDA|

8+

Klawiatura	Przełączniki	Dodatki	Podstawka	NKRO	Kluczowe cechy	Wymiary i waga
Logitech G213 Prodigy	membrana, 50 g, skok i aktywacja 4 mm, trwałość – b.d.	panel multimedialny, jasność, tryb gry, klawisze funkcyjne programowalne	twarda, zintegrowana	10 klawiszy	odporna na zachlapanie, pięciostrefowe podświetlenie, oprogramowanie, makra, profile	452 × 218 × 33 mm, 1 kg
Razer Ornata V2	membrana hybrydowa z klikiem, 61 g, 2,5/3,4 mm, trwałość – b.d.	pokrętło głośności	miękka, magnetyczna	pełne	podświetlenie, oprogramowanie, makra, profile	463 × 224 × 32,5 mm, 1,2 kg
Roccat Magma	membrana, brak dokładnej specyfikacji	wszystkie klawisze z wyjątkiem Scroll Locka programowalne	twarda, odpinana	26 klawiszy	profil gry, pięciostrefowe podświetlenie, oprogramowanie, Easy-Shift [+]	452 × 157 × 39 mm, 870 g

Corsair HS55 Surround

Corsair robi coraz ciekawszy sprzęt za mniejsze pieniądze, a HS55 jest dobrym tego przykładem.

Cena: 340 zł | Dostarczył: Corsair | www.corsair.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 1,5 m • **Sposób podłączenia:** mini-jack lub USB-A dzięki adapterowi w zestawie • **Wbudowany mikrofon:** tak, na odchylanym wysięgniku • **Inne:** Dolby Audio 7.1, regulacja głośności na lewej muszli, obsługa oprogramowania Corsair iCUE, zgodność z PC i konsolami (mini-jack/USB) • **Waga:** 273 g

Tym razem coś tańszego z logo Corsaira – i muszę przyznać, że jest dobrze. Słuchawki po wyciągnięciu z pudełka prezentują się nieźle. Bardziej ekstrawaganckich pomysłów konstrukcyjnych tu nie ma (wszak podświetlenia RGB w takim sprzęcie nikomu do szczęścia nie potrzeba), jednak to, co dostajemy, zostało wykonane naprawdę porządnie i cieszy oko. **Metal trafił na zewnętrzne części muszli i do rozsuwanego pałąka, cała reszta to lekkie tworzywo i – gdy przerzucimy wzrok na to, co bliżej uszu – pianka pokryta syntetyczną skórą.** Uwagę przyciąga też mikrofon na wychylanym ramieniu – jego złożenie powoduje, że urządzenie przestaje rejestrować dźwięk, konstrukcja wysięgnika umożliwia zaś dzięki kolanku umiejscowienie głowicy bliżej ust. Rejestracja dźwięku przebiega poprawnie: w materiale słychać co prawda lekki szum, jednak sam głos brzmi naturalnie i wyraźnie.

Pisząc o budowie sprzętu, nie sposób pominąć jego wagi – to **273 gramy, co wraz z optymalnym kształtem przekłada się na wyśmienitą wygodę**. W słuchawkach można siedzieć godzinami, choć jeśli chodzi o kształt i wykończenie pałąka, HyperX – szczególnie w droższych modelach – wciąż wyprzedza konkurencję. Do listy grzeszków doliczyć trzeba też (standardowe latem) utyskiwanie na piankowe muszle i grzejące się uszy. Efekt co prawda jest odczuwalny, jednak słuchawki tak czy inaczej zasługują na ogólną pochwałę.

Na pudełku testowanego modelu dostrzeżemy napis „Surround", co oznacza tyle, że w komplecie z muszlami dostajemy odpinany adapter USB, który nie tylko pozwoli nam skorzystać z innego niż mini-jack gniazda, ale też umożliwi zrobienie użytku z dźwięku przestrzennego Dolby Audio 7.1 i oprogramowania Corsair iCUE. W grach ta druga opcja wypada w porządku, w muzyce – gorzej, bo pojawia się efekt studni. Poza tym słuchawki HS55 grają przyzwoicie, choć w ulubionych kawałkach – np. Chrisa Jonesa – brakowało mi ciut wyrazistości środków. Sytuację częściowo ratują dostępne ustawienia korektora. To po prostu poprawna jakość dźwięku.

A skoro już o kwotach mowa, w nieco niższej cenie (300-310 zł) udostępniono te same słuchawki, tyle że w wersji stereo, a więc pozbawione adaptera USB. Jeśli komuś te 30-40 zł robi różnicę, można się zdecydować na tańszą opcję, ja jednak skłaniam się ku opinii, że lepiej kupić wersję Surround. Nie dość, że dostajemy przestrzenny dźwięk, to jeszcze zestaw dzięki temu staje się bardziej uniwersalny. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ całkiem atrakcyjna cena • odpinany adapter USB w zestawie • obsługa oprogramowania iCUE • lekkie i wygodne • niezła jakość mikrofonu • ogólny wygląd

– przy podpinaniu słuchawek przez USB adapter z rzadka łapie zwiechy • na dłuższą metę grzeją w uszy

8

Razer Barracuda

Lekkie i uniwersalne. Ale za to drogie.

Cena: 750 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm, TriForce Titanium • **Długość kabla:** USB-A – USB-C – 150 cm; przedłużacz USB-A – 150 cm; mini-jack – 130 cm • **Sposób podłączenia:** dongle 2,4 GHz, Bluetooth 5.2, mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, zabudowany w muszli • **Inne:** na lewej muszli wyciszenie mikrofonu, regulacja głośności, włącznik, gniazda mini-jack i USB-C; na prawej muszli przycisk przełączania źródła sygnału; zgodność z PC, PlayStation i urządzeniami mobilnymi USB-C/Bluetooth, THX Spatial Audio • **Waga:** 300 g

To sprzęt, który **nie tylko działa bezprzewodowo, ale też obsługuje dwa urządzenia naraz**. Pierwsze podłączymy, korzystając z przekaźnika USB-C. Może to być komputer, konsola PlayStation lub nawet komórka – wspomniany dongle to wydłużony i stosunkowo wąski kawałek plastiku, i choć jest symetryczny, to tak czy inaczej pasuje świetnie do telefonu. Z kolei jeśli nie mamy gniazda USB-C, możemy skorzystać z kabla – przedłużacza, który pozwoli bez kłopotu wpiąć się w peceta wyposażonego tylko w tradycyjne złącza szeregowe. Drugie urządzenie sparujemy z Barracudą tradycyjnie za pomocą Bluetootha.

Zarówno praca, jak i zabawa w słuchawkach jest bardzo wygodna. Sprzęt sam potrafi np. rozpoznać przychodzące połączenie i automatycznie przerzucić się z gry na obsługę rozmowy, a po jej zakończeniu wrócić do tej pierwszej. **Korzystając z przycisku na prawej muszli, możemy błyskawicznie przechodzić pomiędzy trybami odbioru, wybierając obsługiwane urządzenie** – nie stanowi to problemu, gdyż Barracuda cały czas utrzymuje obydwa połączenia. Mamy też tryb kablowy – ale tylko po podłączeniu mini-jackiem. Słuchawki grają wtedy nawet po ich wyłączeniu, ale żeby już posłużyć się mikrofonem – notabene dobrej jakości – trzeba zadbać o to, żeby sprzęt był uruchomiony. Barracuda na baterii pracuje ok. 40 godzin.

Do dyspozycji mamy aplikacje towarzyszące: na komputerze Synapse 3, a na komórce – Razer Audio. Jeśli chodzi o najważniejsze funkcje, to w tej pierwszej możemy włączyć dźwięk przestrzenny THX Spatial Audio (fajna sprawa!) i skorzystać z korektora, druga zaś to również korekta brzmienia (ale tym razem uproszczona), a także tryby „nie przeszkadzać" i gamingowy, który redukuje opóźnienie sygnału podczas mobilnego grania (możemy też włączyć go skrótem, przyciskając w odpowiedni sposób guzik odpowiadający za tryb pracy).

Słuchawki są wygodne: musiały się najpierw nieco rozciągnąć, ale potem nosiło mi się je komfortowo. Muszle to pianka pokryta materiałem, co sprawia, że wysoka temperatura nie doskwiera podczas użytkowania. W kwestii brzmienia można powiedzieć tyle, że na początku wydaje się trochę wycofane, szczególnie w środkach, co jednak jest dość naturalnym zjawiskiem dla słuchawek gamingowych. Niemniej na dłuższą metę korzysta się z Barracudy przyjemnie, od czasu do czasu – w niektórych utworach – sprzęt przypomina tylko o tym, że te nieszczęsne środki można byłoby podciągnąć. Ogółem to bardzo fajny model, choć szkoda, że wyceniony aż na 750 złotych. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ w sumie trzy tryby działania • przyzwoitej jakości czysty dźwięk • wygodne • oddychające muszle • bezproblemowe przełączanie się między źródłami dźwięku • aplikacje towarzyszące • THX Spatial Audio

– wysoka cena • brak przewodowego trybu działania USB-C • w trybie mini-jack mikrofon działa tylko przy włączonych słuchawkach • wycofane środki (jak ktoś nie lubi gamingowej charakterystyki dźwięku)

8

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Asus Zenbook 14X OLED

Cena: 6200 zł | Dostarczył: Asus | www.asus.com

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core i7-1165G7, 4 rdzenie, 8 wątków, 1,2-4,7 GHz, cache L3 12 MB, TDP 28 W • **Grafika:** Intel Iris Xe • **Ekran:** OLED, 14 cali, 2880 × 1800, 242 ppi, 90 Hz, 550 nitów, czas reakcji 0,2 ms, błyszczący, dotykowy, pokrycie barw 100% DCI-P3, VESA Display HDR True Black 500, walidacja PANTONE • **Pamięć:** 16 GB RAM LPDDR4 2133 MHz (bez możliwości rozbudowy), SSD Samsung MZVL2512HCJQ-00B00 512 GB (M.2 PCIe 4.0 x4 NVMe) • **Łączność:** USB 3.2 Gen 2 typu A, 2 × Thunderbolt 4 (USB 3.2 typu C, Power Delivery, DisplayPort Alt Mode), HDMI 2.0b, Wi-Fi 6 Intel AX201 (802.11a/b/g/n/ac/ax) 2 × 2, Bluetooth 5.0, gniazdo 3,5 mm słuchawki/mikrofon • **Napęd optyczny / czytnik kart:** brak/microSD • **Akumulator:** Li-Poly, niewymienny, trzykomorowy, 63 Wh, zasilacz 100 W • **Inne:** kamera 0,9 Mpix (1280 × 720), głośniki stereo, mikrofony, podświetlana klawiatura (membranowa, wyspowa), touchpad z funkcją NumberPad, czytnik linii papilarnych zintegrowany z klawiszem włącznika, piórko (stylus), kablowy adapter RJ45 do gigabitowego Ethernetu, Windows 11 Home • **Wymiary:** 311,2 × 221,1 × 17,9 mm • **Waga:** 1,4 kg + 0,3 kg (zasilacz)

Ekrany OLED w laptopach to bez wątpienia nowa jakość.

Lubię mieć kontakt ze sprzętem, który podoba mi się od razu po wyjęciu z pudełka, a takie wrażenie wywarł na mnie testowany Zenbook. Zgrabna forma, aluminiowa, nader sztywna obudowa, bardzo dobre wykonanie, wielki touchpad – to widać od razu. Po uruchomieniu komputera (włącznikiem, który jest jednocześnie czytnikiem linii papilarnych) można zaś zachwycić się ekranem. 14-calowy dotykowy wyświetlacz OLED to świetny reprezentant technologii samoemisyjnej: **stuprocentowe pokrycie przestrzeni barw DCI-P3, odświeżanie 90 Hz, czas reakcji 0,2 ms i jasność 550 nitów**. Poza tym matryca charakteryzuje się rozdzielczością 2880 × 1800 pikseli – a więc ma proporcje 16:10 – co przy jej fizycznych gabarytach daje gęstość na poziomie 242 ppi. Innymi słowy wszystko, na co patrzymy, jest ostre jak żyleta.

Tego konkretnego Zenbooka napędza czterordzeniowy Intelowski procesor 11. generacji Core: i7-1165G7. Nie jest to model wybitnie wydajny, ale w sprzęcie przeznaczonym do domowego użytku zupełnie wystarcza. W najczęstszych zastosowaniach (przeglądanie internetu, oglądanie filmu, prosta edycja zdjęć czy praca z dokumentami) nie da się zauważyć różnic względem szybszych konstrukcji i dopiero np. wejście w świat poważniejszej obróbki multimediów pokaże jasno, że trzeba płacić dłuższym czekaniem na rezultaty obliczeń. Na pewno **wąskim gardłem nie jest też dysk SSD, bo zamontowany tu Samsung współpracuje z magistralą PCI Express 4.0 i robi to szybko** – jedyny zarzut wobec pamięci masowej dotyczy jej wielkości, bo 512 GB to jednak trochę za mało, a nie da się wybrać większego nośnika. Listę bazowych komponentów uzupełniają 16 GB pamięci RAM LPDDR4 (to, że nie można jej rozbudować, jest do zaakceptowania, ale naprawdę nie wiem, kto wpadł na pomysł ustalenia taktowania tak absurdalnie nisko, bo na 2133 MHz) oraz zintegrowana z procesorem karta graficzna Iris Xe.

Brak osobnej karty graficznej kojarzy się przeważnie z tym, że nie bardzo da się na takim sprzęcie pograć. Jeśli jednak podejść do sprawy z odpowiedniej strony, to okaże się to tylko częściowo prawdą. Wyniki zostały zebrane w tabeli, ale należy je skomentować. **Natywna rozdzielczość podczas zabawy jest rzecz jasna nieosiągalna**, więc jako punkt wyjścia przyjąłem jej podział na pół, czyli do postaci 1440 × 900 pikseli. W tych warunkach z najniższymi detalami można zagrać we wszystko, osiągając co najmniej 30 klatek na sekundę.

Asus Zenbook 14X OLED to nie laptop do gier, ale poza tym to bardzo fajny sprzęt. Z klawiatury korzysta się wygodnie, a jeszcze lepiej wypada gładzik – duży, z idealnym poślizgiem i na dodatek z funkcją NumberPad, czyli opcją włączenia na nim klawiatury numerycznej. Drugim ekstrasem jest **rysik do obsługi ekranu dotykowego, który otwiera się na płasko, więc można śmiało próbować nawet szkicowania**. W zestawie dostajemy również adapter RJ45 do sieci kablowej – podłączyć go trzeba do jedynego portu USB typu A (za to mamy dwa złącza Thunderbolt 4 – służące też do ładowania – co daje spore możliwości rozbudowy, w tym np. podłączenia stacji dokującej).

To wszystko pracuje zgrabnie i bezgłośnie przy mniej obciążających czynnościach, a **większy szum pojawia się dopiero podczas grania czy renderowania wideo**. W obu scenariuszach procesor osiąga limity termiczne i obniża taktowanie, ale średnia temperatura CPU w grach wynosiła 57-69°C, a w aplikacjach dobijała do 80°C. Nie nagrzewa się przy tym żadna część, na której spoczywają dłonie użytkownika. Nieźle wypada też czas pracy bez zasilania sieciowego, bo za taki wynik trzeba uznać siedem godzin z kwadransem. W sumie Zenbook to dobry laptop do domu, gdyż z tym ekranem nie sposób ocenić go inaczej. Trzy wymienione wady (jeden zwykły port USB, dysk 512 GB i taktowanie pamięci) są zauważalne, ale na ostateczną ocenę wpływają nieznacznie. I żeby tylko cena była tak o co najmniej tysiąc złotych niższa...

Tokamakk

TESTY WYDAJNOŚCI

	WYNIKI
3DMARK FIRE STRIKE	4948 pkt
3DMARK FIRE STRIKE ULTRA	1271 pkt
3DMARK TIME SPY	1811 pkt
3DMARK TIME SPY EXTREME	850 pkt
3DMARK RAY TRACING FEATURE TEST	nie dotyczy
HANDBRAKE	10,20 kl./s
7-ZIP	37 407 MIPS
BLENDER (SCENA MONSTER)	40,05 próbek/min
BLENDER (SCENA JUNKSHOP)	23,14 próbek/min
BLENDER (SCENA CLASSROOM)	18,71 próbek/min
CINEBENCH R20 SINGLE/MULTI	568 pkt/1460 pkt
CINEBENCH R23 SINGLE/MULTI	1460 pkt/6091 pkt
MOZILLA KRAKEN (FIREFOX)	807,5 ms
MOZILLA KRAKEN (CHROME)	589,9 ms

WYDAJNOŚĆ W GRACH

	kl./s
AC ODYSSEY	38
CS:GO	99 (maks. detale)
CYBERPUNK 2077	30
FAR CRY 5	51
METRO: EXODUS	47
RED DEAD REDEMPTION 2	41
WATCH DOGS: LEGION	35
WOT ENCORE	46 (maks. detale)
F1 2020	58

Średnia wydajność, rozdzielczość 1440 × 900, minimalne detale

PODSUMOWANIE

+ jakość wykonania • dotykowy ekran OLED 90 Hz 16:10 • szybki dysk SSD • wygodna klawiatura • touchpad z funkcją NumberPad • dwa porty Thunderbolt 4 służące także do ładowania laptopa • dołączony stylus • kablowy adapter Ethernet USB • klawiatura i obszar pod nadgarstkami nie nagrzewają się • niezłe głośniki • przy niewielkim obciążeniu pracuje bezgłośnie • zawiasy typu 180° unoszące tył laptopa

– procesor pod obciążeniem osiąga limity termiczne i ogranicza taktowanie • tylko jeden port USB typu A • dysk tylko 512 GB • RAM 2133 MHz • duży zasilacz • cena • wysokość laptopa podano bez gumowych nóżek

8

ACTION REDACTION

W tym letnim AR dominują, co chyba nie jest dziwne, wasze wrażenia i opinie (nie tylko te pozytywne) związane z pierwszym numerem kwartalnego CDA, choć rzecz jasna piszecie też o innych rzeczach. No i mam nadzieję, że nie przestaniecie... Nie zawracam już więcej głowy, zapraszam do lektury!

PISZCIE DO NAS: CDACTION@CDACTION.PL LUB PRYWATNA WIADOMOŚĆ PRZEZ FANPAGE CD-ACTION ALBO SMUGGLERA NA FACEBOOKU

Niech AR żyje wiecznie!

Odpowiadając na pytanie - „czy w czasach błyskawicznej wymiany informacji, gdy swoje zdanie wyraża się ikonką, lajkiem, memem czy dwiema-trzema linijkami tekstu, potrzebujemy w ogóle działu z listami od czytelników?". Tak potrzebujemy :)

Pozdrawiam!

A tak na serio... Ja lubię czytać AR, często wracam też do niego przy okazji wertowania starszych nr CDA. Człowiek sobie czyta na spokojnie, co wtedy nas intrygowało, interesowało. Czym żył gracz w latach 90', 00', 10', czy rok temu. W dobie tfu tfu FB, Twittera i innych serwisów, tekst sprzed kilku dni, czy tygodni jest już nieważny, ludzie go pomijają, żyją innym, nowym tematem. AR to odzwierciedlenie konkretnego roku i miesiąca, utrwalone na papierze (albo w PDF...). Niechaj tak będzie do samego końca CDA. Czyli oby jak najdłużej! :)

Kuba Kierowca z Kielc

MrJedi: *Odnoszę podobne wrażenie. Wydaje mi się, że AR stało się z czasem czymś w rodzaju kroniki, w której uwieczniane są bieżące nastroje i zmiany zachodzące zarówno w świadomości samych graczy, jak i – oglądane przez ten pryzmat – w społeczeństwie. To może być kiedyś ciekawy materiał dla badaczy.*

Przeczytawszy lead z ostatniego AR, a po nim oczywiście i cały dział, nie mogę do Was nie napisać (pierwszy raz od prawie 20 lat, ostatnio robiłem to w radosnej gimbazie) - TAK, wciąż potrzebujemy tego działu.

Nowe CDA to publicystyka, felietony, przekrojowe analizy. Listy od czytelników, mam wrażenie, ewoluowały (znakiem czego AR, choć obszerniejsze, zdaje się nie potrzebować już niegdysiejszych sekcji „Panopticum" czy „Ludzie&Ludziska" - ale może być to też kwestia innej ewolucji, tej w zakresie doboru treści do publikacji),

Czy ja wiem... frustratów pewnie nie brakuje, ale jakoś nie piszą listów do AR.

MrJedi: *O wiele łatwiej wrzucić zjadliwy komentarz do sieci, niż napisać mozolnie list do CDA. Znak czasów. Ale pamiętać warto o jednym: internetowe posty przepadną, a list w AR stanie się częścią historii tego magazynu. ;)*

czy po prostu dojrzały razem z samymi piszącymi, których wzięło na refleksje i przemyślenia, jakie śmiało można już nazwać formą quasi-felietonów, jakże przystających do tego czym dzisiaj raczy nas zasadnicza część pisma. Smaku im natomiast dodaje dwoistość autorstwa; z jednej strony leżącego po stronie czytelnika, a z drugiej - udzielającej odpowiedzi, czy komentarza, redakcji. Takiej formy nie spotyka się mimo wszystko w druku na co dzień, a w tym jednym jedynym dziale to po prostu działa jako interesująca lektura. Zapewne i samemu autorowi listu może udzielić się pewien dreszczyk emocji (abstrahując od najbardziej podstawowego „opublikują czy nie"), bo znając Waszą kreatywność, trudno wyrokować co zostanie między oryginalną treść korespondencji wplecione jako odpowiedź.

Nie zamierzam kryć inspiracji moich przemyśleń; choć AR przeczytałem od A do Z w każdym numerze CDA na którym położyłem łapy od listopada 1997 r. do dziś i zawsze robiłem to z uśmiechem, to te refleksje uderzyły mnie dopiero w ostatnim liście ostatniego AR - gdzie od przemyśleń czytelnika o powstawaniu Tomb Raidera, Smuggler przeszedł (jak najbardziej zasadnie) do szanowanego również przeze mnie Tomasza Beksińskiego. Za takie AR lajki rozdawałem!

Nie dajcie się. Wszelkiego powodzenia!

Radosław Kołodziej

No dobra, panie i panowie. Action Redaction ma być, znaczy się. Ale w związku z tym potrzebujemy małej drobnostki takiej – waszych listów/postów. A tutaj szału nie ma. Zdecydowanie. Nie wystarczy „zalajkować" istnienie AR, musicie dać nam jeszcze konkrety (tzn. wiadomości od was). Świat może dostarczać broń Ukrainie (nie dotyczy Niemiec...), a wy nie wyślecie mi listu raz na kwartał? Czytelnicy CDA nie potrafią pisać, nie mają nic ciekawego do przekazania? Naprawdę?! Rzucam wam wyzwanie!

MrJedi: *Dobra, postaram się was zainspirować: może podzielcie się z nami wspomnieniami dotyczącymi tego, które AR najbardziej utkwiło wam w pamięci i dlaczego? Jestem pewien, że znajdziemy tu całe mnóstwo fascynujących opowieści i anegdot. ;)*

Szczególnie tych traumatycznych :P

Przyszło nowe!

Nowe CDA dla kogoś takiego jak ja, to szok. Dlaczego? Jestem „poważnym" panem z rocznika „73" i stałym czytelnikiem, aczkolwiek kolekcjonerem od ok. 25 lat. Różnorodność opakowań płyt zaburza trochę mojego „fengszuja" kiedy stoją na półce wg numerów, ale ma to swój urok i pokazuje ewolucje jaką na przestrzeni lat przechodziliście, no i jest to kawał historii!

MrJedi: *Dwie myśli: 1) prosimy o fotkę kolekcji, 2) cześć!:) Ja jestem z podobnego rocznika i z „powagą" mam podpisany układ o nieagresji. Polecam. ;)*

Małolaty...

Wracając do pytania z początku. Biorę do ręki nowy numer CDA, jest gruby, jest ciężki, jest więcej, jest OK!

MrJedi: *Bo „plus size" to podstawa, wszystko poniżej to cienizna. ;)*

Otwieram, pod palcem wyczuwalna różnica jakości papieru, ale o tym uprzedzaliście więc...

jest OK! Sprawdzam ilość stron - 164! Jest OK! Cena, dla mnie bez znaczenia, ale powiem tak, kupujący CDA sporadycznie będą kręcić nosem - dla zasady, stali czytelnicy i tak kupią.

Poczytajmy...I tu jest ten moment gdzie doznaję szoku. Co tu się wydarzyło? No nie wierzę! Czasopismo, o którym się mówi: „od graczy dla graczy" przeznacza na dział GRAMY 21 (dwadzieścia jeden) stron??? Ze 164 AŻ 21 stron to dział z grami??? Po to zwiększyliście objętość pisma, by na główny (chyba) temat poświęcić tylko tyle miejsca? Rozumiem INTRO. Trochę zmian, powrót świetnego cyklu „pod ostrzałem", wszystko super! Ale to?! Idąc dalej - od strony 48 do 151 to PUBLICYSTYKA. Czytam wstępniaka i dowiaduję się, że czytelnicy sygnalizują, że to najmocniejsza część CDA! Ten dział jest tak zaje...sty, że przeznaczyliście na niego 103 strony??? Tego starczyłoby na oddzielny miesięcznik! Przyznaję, że większość artykułów w tym dziale jest ok, ale 12 stron o Husarii??

Mac Abra: *Okej, zaszalałem. Ale to pierwszy kwartalnik w naszej historii i potrzeba trochę czasu, żeby skrystalizowała się jego formuła. Tekst o kowbojach z okazji premiery RDR się wam podobał (fakt, miał „tylko" sześć stron), więc pomyślałem: „A może by coś tak o husarii więcej i głębiej, bo to kwartalnik, więc jest i miejsce, i czas, by przeczytać?". Sporo psów na mnie i tym tekście potem niektórzy fani CDA nawieszali, więc obiecuję, że zasadniczo tak długich tekstów niemających bezpośredniego związku z grami nie będę już w magazynie zamieszczał. Vox populi, vox Dei. (Swoją drogą niektórzy wciąż wspominają, jaki to fajny był Reset, bo tam znajdował się dział „Odloty", gdzie wrzucano treści nijak nieodnoszące się do gier... A tu nagle w CDA coś takiego nie pasuje...).*

9kier: *Z mojego doświadczenia w tworzeniu czasopism – a prowadziłam swego czasu i Magazyn League of Legends, i Freddy's (5NAF) – wynika, że drugi numer zawsze jest lepszy od pierwszego. Redakcja czuje się swobodniej w formule i ma możliwość nie tylko zmierzenia się z konstruktywną krytyką, ale też wprowadzenia poprawek. Drugą rzeczą, którą zaobserwowałam, jest niestety fakt, że czytelnicy nie lubią zmian, nawet tych na lepsze. Nie mówię, że dobra zmiana to dwanaście stron o husarii – w moim serduszku najważniejszy zawsze był (i pewnie zawsze będzie, nawet w wersji okrojonej) dział z grami. Dlatego z taką przyjemnością zrobiłam przegląd indyczków do numeru, który trzymasz w dłoniach.*

Albo naszpikowany fotami artykuł o pamięci masowej? O ile ten drugi jeszcze jakoś łączy się z ogólnym charakterem pisma to ten o Husarii jakoś nie bardzo. Rozumiem szerokie pojęcie słowa „publicystyka" ale trzymajmy się jakiś granic, nawet lekko rozmytych.

Ej no, ale co masz do tekstu o pamięciach? Poza tym, że też był długi, to jak najbardziej w konwencji pisma siedział. Co prawda kiedyś puścilibyśmy go w odcinkach, ale w przypadku kwartalnika na możliwość przeczytania całości trzeba byłoby czekać o wiele za długo.

Za chwilę będziecie pisać o wyższości Lidlomixa nad Termomixem czy odwrotnie.

MrJedi: *Patrząc na to, co aktualnie dzieje się wokół nas, i wyssaną z mlekiem matki umiejętność Polaków do narzekania na absolutnie wszystko, to całkiem optymistyczne spostrzeżenia.*

Tja. A na podstawie czego takie wnioski? Bo husaria i pamięci masowe dodane do siebie dadzą Thermomix w efekcie? Mam dziwne wrażenie, że niektórym z was włączył się tu jakiś tryb hejtu czy coś. Ale skoro już o Thermomiksie mowa... W razie czego na stronie internetowej CDA jest mój tekst o „kuchennym komputerze". Zachęcam do lektury, serio, serio: bit.ly/cda-komp.

9kier: *Tekst o Lidlomiksie i Thermomiksie? Czytałabym!*

Popatrzcie zresztą na to wydanie CDA. Jak widać, wzięliśmy sobie do serca wasze uwagi i ten numer powinien bardziej przypaść wam do gustu. Jak to mówią, kto szuka, ten znajdzie (a czasem pobłądzi). Zmiana częstotliwości ukazywania się magazynu wydała się nam okazją do przeprowadzenia rozmaitych eksperymentów. Nie każdy się udał, cóż, nikt nie jest doskonały. (Choć mnie już naprawdę niewiele brakuje).

Można było podzielić oba tematy na kilka „odcinków" a w to miejsce dać więcej stron działu GRAMY lub TECHNOLOGIE.

9kier: *Technologie? Przecież był tekst o pamięciach. ;)*

MrJedi: *Może nie pamięta? ;)*

To mają być Technologie, które mu pasują, czego nie rozumiecie?

No właśnie. Dział który zawsze był dla mnie wykładnią w kwestii sprzętu i technologii zajmuje gigantyczne 2,5 strony. Serio??? Nie ma nic , co można by przetestować, czy zrecenzować? Rozumiem, że partnerzy nie dostarczyli nic ciekawego do tego działu, ale mieliście na to 3 miesiące! Ale za to jest plecak. Gamingowy! To może jakaś rewia mody? Piżamki z Cyberpunk 2077 - damską przedstawi 9KIER, a męską SMUGGLER - parę fotek i będzie cacy. Ten dział zasługuje na więcej.

No i dostał.

MrJedi: *Nam się dostało, on dostał, jest korporacyjna równowaga.*

9kier: *Idealną osobę wybrałeś do prezentowania damskiej piżamki, przecież wszyscy wiedzą, że jestem pierwsza do promowania gier AAA!*

Idąc dalej tym tokiem, nasuwa się wniosek, że recenzje w CDA to do tej pory najsłabsze ogniwo.

Hę? Niby dlaczego? Po prostu uznaliśmy, że nie będziecie chcieli czytać recenzji spóźnionych o miesiąc czy dwa.

Czy poświęcenie na ten dział tyle miejsca oznacza, że mamy (my czytelnicy) spodziewać się całkowitego zamknięcia tej rubryki?

Ten numer CDA jest chyba czytelną – nomen omen – odpowiedzią.

Wracając do wstępniaka - to przefantastycznie, że na cdaction.pl publikujecie recenzje, ale są ludzie, jak ja, którzy są tradycjonalistami i czytanie recenzji w wersji papierowej jest dla nich swego rodzaju normą do którego przyzwyczailiście nas (mnie) od ponad 20 lat! Odnoszę wrażenie, że wszystkie najważniejsze informacje które zawsze zawierało CDA zostały przeniesione do internetu, co mocno podkreśla Dawid we wstępniaku, a to może oznaczać, że zostaniecie PUBLICYSTYCZNYM DODATKIEM do cyfrowego CDAction??? Oby nie! »

Pozdrawiam serdecznie Redakcję i życzę dalszych sukcesów w rozwoju pisma.

Wasz nadal wierny czytelnik

Sebastian RINKE

Jako tradycjonalista też mam taką nadzieję, choć akurat nie widzę nic złego w czytaniu tekstów w sieci. No, ale papier to papier!

9kier: *Ototo!*

MrJedi: *Powiem szczerze, że frustruje mnie czasami niechęć Polaków do zmian, które stanowią nieodłączną część życia i są dobre. Tak, niekiedy trzeba zabłądzić i niekiedy okazuje się to niewygodne, ale to nieodłączne elementy całego procesu. Bez zmian nie można się rozwijać. A kto stoi w miejscu, ten się cofa.*

Mi tam pasuje!

Chciałem tylko napisać, że nowa formuła magazynu idealnie trafiła w moje potrzeby. Muszę przyznać, że od jakichś 2 lat kupowałem CDA głównie z sentymentu. Czytałem tylko publicystykę od razu po kupieniu, a potem najczęściej już po magazyn nie sięgałem - nie miałem zbytnio po co, bo o wszystkich interesujących mnie grach już wcześniej wiedziałem z internetu.

A teraz - gruby magazyn wypełniony niemal po brzegi publicystyką, i to czasem bardzo długą. Zawsze warto po niego sięgnąć w przerwie między obowiązkami, bo na kolejnej stronie będzie coś interesującego. W dodatku przez 3 miesiące na pewno zdążę wszystko stopniowo przeczytać, z takim miesięcznikiem mógłbym mieć problem :)

Zapewne mój głos jest w mniejszości, ale nie przejmujcie się, niezadowoleni klienci zawsze są bardziej zażarci od zadowolonych, co nie znaczy wcale że jest ich więcej.

Pozdrawiam

Marcin

...A mi nie!

Zajrzałem do nowego numeru, trochę poczytałem, sprawdziłem zawartość i muszę napisać że jest... Słabo. To najgorszy numer pod nowym sztandarem. Rozumiem że testujecie pewne rozwiązania i wprowadzacie zmiany formy pisma ale jak zobaczyłem na końcu recenzji „pełną recenzja autorstwa (...) przeczytasz na stronie www" to coś we mnie pękło. Wydałem 35 zł na magazyn a ktoś wpadł na pomysł umieszczenia w nim jakiejś zajawki recenzji? Jako czytelnik papierowej wersji nie jestem warty nawet umieszczenia tam pełnej wersji tekstu? Szczerze mówiąc próbowałem się kiedyś przekonać do czytania recenzji na stronie. Nawet ostatnio interesował mnie „Weird West" i jak zobaczyłem że recenzje pisał sam Smuggler, którego bardzo szanuje jako redaktora pomyślałem że dam temu szanse. Przeglądam stronę tylko na smartfonie i nie dałem rady przeczytać tekstu przez gigantycznie, chamskie reklamy, które co chwila przesłaniały mi tekst.

CormaC: *Zarzut, że wrzuciliśmy do CDA niepełne teksty, pojawiał się często, ale to zwykłe nieporozumienie. Artykuły w kwartalniku nie są (i nie były) żadnymi zajawkami recenzji z cdaction.pl, lecz kompletnymi tekstami napisanymi specjalnie dla magazynu. Problemem okazała się niefortunnie sformułowana w ramce informacja „Pełną recenzję przeczytasz na cdaction.pl", co można było zrozumieć opacznie. Nie chodziło o to, że tekst w papierowym CDA był niepełny, lecz o to, że te kilka zdań podsumowania przy ocenie stanowiło tylko fragmencik innej recenzji z naszej strony.*

Jeśli CDA zmierza w stronę wydawania magazynu tylko z publicystyka to niestety nasze drogi po 18 latach się rozejdą. Rozumiem że było dużo głosów mówiących „więcej publicystyki" ale czy naprawdę tak samo dużo głosów mówiło „nie chcemy recenzji"? Dla mnie strona to dodatek, czytam tam tylko jakieś newsy (czasem nawet to potrafi męczyć przez kafelkową strukturę i natrętne reklamy). Kanał na yt jest dla innego typu odbiorcy więc się nie wypowiem. Zaczynam się zastanawiać czy fala zmian nie zmyje z pokładu takich czytelników jak ja. Kilka miesiącu temu napisałem list (nawet został wydrukowany! Było mi wtedy bardzo miło), w którym wyrażałem radość ze zmian i atmosfery jaka zapanowała redakcji. Nareszcie było widać swobodę w tekstach. Ale obecnie jestem rozczarowany jaką formę przybrał magazyn. Pal licho ten kwartalnik. Tak samo papier.

Co wy macie do tego papieru, tego naprawdę nie pojmuję. Mogę zrozumieć wszystkie pretensje, ale akurat tych dotyczących papieru nie kumam. Uważam, że jest dużo lepszy niż poprzedni.

To wciąż nie ma znaczenia jeśli zawartość się broni. Jakość publicystyki jest na poziomie ale wyrzucenie recenzji (lub co gorsze okrajanie ich) to już jest nie do zaakceptowania. To wciąż powinno być też pismo o grach. Tym bardziej że wyszło tyle ciekawych pozycji!

9kier: *Zgadzam się, pierwsze miesiące 2022 są wypchane świetnymi premierami.*

Nie po to kupuje papierowe wydanie żeby czytać recenzje w internecie. Wiem że pewnie niczego mój głos nie zmieni ale chcę dołożyć cegiełkę do muru dezaprobaty.

Pozdrawiam,

PowersOut

A ja sam nie wiem...

Witam i pozdrawiam.

Właśnie przekonwertowałem prenumeratę (jak na złość gdy już po prawie 24 latach złamałem się i ją zamówiłem chwile potem magazyn przestał być magazynem i stał się kwartalnikiem) i tak zacząłem sobie myśleć na całą tą sytuacją. Nadal dziwi mnie że postanowiliście przejść na model kwartalny, rozumiem że ceny papieru szły w górę ale zaczęliście już wydawać wersje cyfrową która mogła spokojnie nadal istnieć (choć jestem fanem papierowych wydań to bym to jakoś przebolał) w dawnej formie z kwartalnymi wydaniami the best of plus z danego kwartału.

Nie była to łatwa decyzja, a poprzedziła ją masa rozważań i kalkulacji. Tyle powiem.

Nadal nie jestem przekonany do nowego formatu ani pomysłu by zrobić z tego głownie magazyn publicystyczny (mówiliście o zwiększeniu tego działu w nowym formacie), nie wiem czy to nadal będzie CDA (ale dam mu szanse, ciężko ocenić coś czego jeszcze nie widziałem). Mam też wrażenie że rozłożenie w dość krótkim czasie sił pomiędzy magazyn, stronę internetową i kanał na „waszejtubie" nie wyszło temu pierwszemu na dobre. Co do samej strony internetowej, obecna wydaje mi się strasznie nieczytelna (jak nie miałem problemów znaleźć tego co szukam na starej na tej notorycznie się gubię), jest jak dla mnie zbyt chaotyczna i krzykliwa (ale może jestem w tym zdaniu odosobniony, stary człowiek co marudzi ze kiedyś było lepiej :P).

CormaC: *Na starej stronie trudno było się zgubić, bo nie umieszczaliśmy na niej niemal niczego poza newsami (i to niewielką ich liczbą). ;) A tak całkiem serio, to zdajemy sobie sprawę z niedociągnięć nowej wersji cdaction.pl (która nie bez powodu oznaczona jest jako beta) i postaramy*

się poprawić m.in. przejrzystość strony głównej. Przyzwyczajonym do starego serwisu tymczasowo proponuję zaglądać na podstronę „Najnowsze" (cdaction.pl/najnowsze), gdzie wszystkie opublikowane treści pojawiają się w kolejności chronologicznej i bez rozbicia na działy (w formie listy lub kafelków – do wyboru).

Kanał z filmikami też mnie jakoś nie przekonał, nie mój styl. Jak lubiłem czytał recenzje i teksty szczególnie niektórych redaktorów to oglądanie ich (i reszty) okazało się czymś zupełnie innym i niestety dla mnie niestrawnym (wymuszony humor i dziwne czasem wstawki (pewnie trafiające do młodzieży)) jakoś do mnie trafić nie zdołały i leżeć nie chciały (ale to oczywiście moja prywatna opinia, bo jak wiecie obiektywna recenzja czyjeś pracy nie istnieje :))

Jasne, że istnieje. Gdy jest moja, jest obiektywna. To oczywiste, a każdy, kto ma inne zdanie niż ja, albo jest nieobiektywny, albo się myli, albo mu zapłacono, żeby głosił takie durne poglądy. ;(

Obawiam się przyszłości, bo CDA jakie znałem i lubiłem może niedługo stać się jedynie miłym wspomnieniem (i regałem pełnym starych numerów). Rozumiem że idziecie z duchem czasu i postęp musiał kiedyś przyjść i zrównać okolice z ziemią pytanie czy musiał przyjść tak gwałtownie i czy faktycznie nic nie zostało (nawet fundament)? Z odpowiedzią na to poczekam na pierwszy numer nowego kwartalnika, oby to nie był koniec epoki (24 letniej w moim przypadku) bo było by mi wybitnie smutno z tego powodu.

Mam nadzieję, że po tym numerze z większym optymizmem patrzysz w przyszłość zarówno CDA, jak i swoją.

No nic, wracał do czytania starych numerów (i grania z pełniaków, bo mimo upływu lat nadal jeszcze parę nieogranych mi się ostało).

Pozdrawiam i do widzenia (z mojej strony, bo wy mnie nie widzicie ... mam nadzieje).

[I tak, podpisałem się ponownie trzema kropkami! Bo tak lubię i już. :D]

...

Oj, Wacek, Wacek, nie dłub w nosie, jak do nas piszesz. I nie rozglądaj się teraz nerwowo po mieszkaniu... reset komputera też już nic ci nie da. Wielki Brat patrzy.

Dzień dobry, Drogie CDA

Zawsze się zastanawiałem jak zacznę swojego pierwszego maila do Was. Czy powinienem pisać na „Państwo", wszak od małego mama uczyła kultury, czy pozwolić sobie na

spoufalanie - w końcu „znamy się" kopę lat. W dużym stopniu ukształtowaliście mnie jako człowieka, gracza, czytelnika.

9kier: *Trzecie zdanie i już się spoufala!*

W słowach nie oddam tego jak bardzo chciałbym Wam podziękować, podejrzewam też, że przez te wszystkie lata naczytaliście się dość peanów na swój temat. Napiszę po prostu, dziękuję. Jesteście częścią mnie.

Dziś piszę do Was nie tylko jako czytelnik, ale też jako gracz. Gracz reprezentujący konkretną scenę, która w tym roku przeżywa piękny jubileusz. W owym środowisku jestem znany jako „rolo", a habitat o którym mówię zwie się „Quake 2". Anno domini 2022 gra kończy 25 lat, a jej scena żyje nadal. Ma się na tyle dobrze, że w maju po raz piąty z rzędu odbył się event pod tytułem „Q2 will never die!", którego organizatorem jest Dawid „David" Gryglewski. Być może Krigore będzie kojarzył tę postać - David zwyciężył na Quakeconie 2017 w Dallas, w turnieju zorganizowanym przez Bethesdę na XX lecie gry. Jego obecność tam była kolektywnym wysiłkiem nas wszystkich, udało się bowiem przeprowadzić zakończoną sukcesem zrzutkę.

Bądźcie zdrowi w tych trudnych czasach. Róbcie dalej swoje.

Pozdrawiam,

Mateusz „rolo" Witek

Wszystkim fanom Quake'a życzymy wielu kolejnych fantastycznych lat, najlepiej spędzonych z CDA. ;) Aha, nie musiałeś wypominać nam nowej ceny magazynu już w nagłówku listu...

Niech mocz będzie z tobą

Szanowny Panie Smuggler,

jestem Waszym niestałym czytelnikiem. Pierwszy numer jaki kupiłem to był 06/99. Nie pamiętam zaś który był ostatni. Porzuciłem Was pewnie w okolicach roku 2004. Jestem zaskoczony, że ta znajomość trwała niecałe 5 lat. Wtedy wydawała się to wręcz wieczność.

Ba! Gdy chodziłem do szkoły, to od września do czerwca też mijała wręcz wieczność. Bo jak się miało te 10 lat, to owe trzy czwarte roku stanowiło prawie jedną dziesiątą mego życia. Dziś rok śmiga tak szybko, że zastanawiam się, czy w ogóle warto choinkę rozbierać, bo zaraz znów trzeba będzie ją stroić...

9kier: *Smuggler, znam magiczny sposób na zatrzymanie czasu. Mata do ćwiczeń, stoper na minutę czy dwie i planeczki.*

MrJedi: *Popieram. Choć ja używam do tego raczej ciężkiego żelastwa.*

Byliście ze mną przez liceum i część studiów. Pamiętam to kupowanie Radeona 9700 by pograć w Doom III (nie było warto). Potem poszedłem do pracy. Dalej trochę grałem, ale już nie potrzebowałem o tym czytać. Gry stały się przewidywalnymi produktami i człowiek kupując kolejną część Assassin's Creed lub NFS wiedział co dostanie. Potem poznałem Ją. Potem zostałem ojcem. Nawet 4 razy się to udało (od strony mężczyzny nie jest to takie trudne). Sam się sobie dziwię, że piwniczak, zajmujący się podświetlaniem wentylatorów w obudowie i oklejaniem kabli, był zdolny założyć rodzinę. Codziennie dziękuję za to Bogu.

Ja bym JEJ podziękował, że ujrzała to „coś" w piwniczaku... No, ale co kto woli.

9kier: *I że urodziła aż czwórkę, bo każda ciąża to olbrzymie obciążenie dla organizmu.*

Mając czworo małych dzieci nie ma za bardzo czasu na cokolwiek. Komputer mam nadal ten co kupiłem za czasów kawalerskich używam go tylko do Photoshopa (w końcu oryginał), żeby obrabiać zdjęcia dzieciaków.

Ja wprawdzie komputer mam już nieco inny, ale nadal do obróbki fotek używam PS-a z roku... 1997. Bo legalny i naprawdę nie trzeba mi zyliona opcji, które pojawiły się w nowszych wersjach.

9kier: *Dowiedziałam się ostatnio, że enki trzyma Photoshopa za 180 zł miesięcznie tylko po to, by robić mi obrazki do „Sprawdzam"...*

Chciałem mu nawet dołożyć kartę graficzną, bo nie działała mi płynnie Syberia III (nie było warto), ale przez kopaczy bitcoin 10- letnie karty nadal kosztują niewiele mniej niż w dniu premiery.

A pięcioletnie – więcej...

***Od żony dostałem PS4. W ciągu dwóch lat przeszedłem na nim z 6 gier. I o dziwo te było warto. Historie opowiedziane w „Shadows of The Colossus" i „Last Gurdian" są głęboko poruszające. Nawet dzieci były nimi zafrasowane (najstarsze ma nadal za małe ręce na pada, więc wszystkie patrzą). Udało mi się ukończyć jeszcze cykl Uncharted (niesamowita*

»

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.

ewolucja, od kiepskiej strzelanki, do naprawdę głębokiej i pięknej gry [czwarta część po prostu wyciska łzy, kiedy Elena pokazuje co trzeba robić jak się kocha]). Teraz w kolejce czeka „Last of Us".

Ale tutaj raczej nie sugerowałbym, aby dzieci „paczały", zdecydowanie nie.

W tym 99 roku w życiu bym nie pomyślał, że zostanę konsolowcem. Jakie to jednak wygodne wsadzić płytę i nie zastanawiać się jakie ma wymagania i jakie potrzeba sterowniki.

O, jakbym czytał dyskusję o wyższości konsoli nad pecetami tak z okolic 2005. ;)

Cieszę się, że w CDA też już jest podejmowany temat konsol. Gra ważne by była dobra, a nie na czym ją odpalamy. Ale to chyba i tak jedna z najmniejszych zmian, jaka zaszła we mnie pod wpływem dzieci. Na przykład polubiłem polskie morze, bo ciężko gdzieś indziej się wybrać.

Piszę jednak w innej sprawie, bo nie daje mi spokoju i liczę na opinie tych członków redakcji którzy to pamiętają. Otóż chodzi o Gwiezdne Wojny i rok 1999. Premiera „Mrocznego Widma". Pamiętam jak ten temat poruszył redakcję. Jestem świeżo po seansie części 4-6 i 1-3 oczywiście z dziećmi (jakże by inaczej). Obejrzeliśmy w kolejności tak jak powstawały. Bałem się, że jak zobaczą I-III to Stara Trylogia ich nie porwie. Muszę napisać, że części IV-VI zestarzały się jednak okrutnie.

A czy starość jest zła?

MrJedi: *Trochę się zestarzały, bo taka już kolej rzeczy, ale flow nadal jest. Zwróć uwagę, ile dekad się trzymały na szczycie. Zresztą dzięki fanom nadal na nim są. O większości współczesnych filmów SF zapomina się po kilku dniach, a „klasyczna trylogia" stała się bazą dla całego świata i potężnego, wielopokoleniowego fandomu. To już od dawna nie jest po prostu film, to zjawisko.*

To kiepskie filmy, które po obejrzeniu I-III nie kryją w sobie żadnego elementu zaskoczenia (może poza śmiercią Obi-Wana i utratą ręki przez Luke'a).

Spoko, ja od razu wiedziałem, że Vader jest ojcem Luke'a, a Leia siostrą.

„Nowa Nadzieja" jest wyjątkowo klaustrofobiczna. Te ujęcia na Tatooine przypominają bardziej Star Treka. Dalej jest trochę lepiej, ale nadal trąci to stęchlizną. Bardzo źle zestarzały się sceny ze speeder bike na Endorze.

Efekty specjalne często się kiepsko starzeją, ale to tylko pokazuje, jak rozwinęły się przez lata. Trudno mieć w związku z tym pretensje do ich twórców.

Ogląda się to z sentymentem, ale i z pewną dozą zdziwienia: „co ja w tym widziałem?". To jak odpalenie starej gry, którą zapamiętało się jako „fotorealistyczną". albo powrót do fantastycznej lektury z dzieciństwa.

Choć „szał" na SW mi już minął, w czym bardzo dużo pomogły dwie kolejne trylogie, nadal uważam, że ta pierwsza miała w sobie magię „wielkiej przygody", jakiej nie znajdziemy w następnych odsłonach. Tak, zestarzały się, ale Moc jest w nich nadal.

Za to Epizody I-III tak bardzo wyśmiewane (nawet w Big Bang Theory, robią sobie godzinę przerwy na narzekanie na Jar Jara), są nadal wyjątkowo dobrymi filmami.

……. <po prostu milczy, kręcąc z niedowierzaniem głową>

MrJedi: *<rozgląda się nerwowo po pomieszczeniu>*

CormaC: *<cofa się ostrożnie w kierunku drzwi, uśmiechając się niepewnie i uprzejmie potakując>*

Lucas stworzył piękny świat. W końcu pokazał kim są Jedi i jak działają (bo tak naprawdę w EP 4-6 to Jedi nie ma, stary Obi Wan, Yoda i kulawy Anakin się nie liczą). Wspaniale pokazał wątek miłosny Padme i Anakina.

……. <zatyka sobie usta dłońmi, by nie bluźnić>

MrJedi: *<desperacko rusza w stronę najbliższej ściany>*

CormaC: *<nie wytrzymuje i wybiega z krzykiem przez zamknięte szklane drzwi>*

Wszyscy narzekali na drewno w tym romansie. A jak niby miało to wyglądać? Związek dojrzałej, odpowiedzialnej i utytułowanej kobiety ze smarkaczem, który ślubował kobiet nie dotykać? To jak ona wyznaje mu miłość w EP 2, bo myśli, że i tak za chwilę zginie jest piękne i LOGICZNE. Wspaniale jest też pokazana cała intryga która doprowadziła do powstania Imperium. Ta historia jest tak prosta i oczywista, a jednocześnie tak ukryta. Dzieje się w tle i nie zauważa się jej aż do EP 3. Jedi też tego nie zauważyli. I mimo wszystko postać Anakina. Jego przejście na Ciemną Stronę, też jest logiczne.

„Tak, Padme, kocham cię, zrobię dla ciebie wszystko... Aaaaa... nienawidzę cię! A teraz idę sobie pozabijać trochę dzieci... Padme... nieeeeeeeeeeee!" (napisy końcowe).

MrJedi: *Czy mogę już przestać walić głową w tapetę?!*

Nie.

Jest też po prostu przykrą porażką jaką chyba każdy mężczyzna odnosi wielokrotnie w swoim życiu. Starasz się, robisz co możesz, a na koniec zawiodłeś.

Podobno viagra czyni cuda. Kolega mi opowiadał.

MrJedi: *Ta, kolega. Jasne. <rzuca od niechcenia, nie przestając zbijać czółkiem tynk>*

Na szczęście nasze porażki są zazwyczaj jednak mniejsze. Fabuła 1-3 jest prosta i ostra jak brzytwa.

Połowiczna zgoda. Jest prosta. I skomplikowana jak ostrze brzytwy.

Nie ma tam zbędnych scen.

Racery robią „bruuummmmm"... (20 minut).

MrJedi: *Czy mogę już przestać...*

Jak mawiał Vader: „Nooo!".

Wszystko jest precyzyjne i piękne. Lucas osiągnął ogromny sukces artystyczny. Jak się patrzy na Epizod 3, to można wybaczyć Lucasowi Jar Jara (moje dzieci bardzo się śmiały z tej niedorzecznej bitwy na koniec, więc i mnie zaczęła ona sprawiać pewną radość, znowu Lucas miał rację, on chciał by ten film był dla rodzin, a nie dla pryszczatych geeków).

On chciał, by ten film przyniósł mu dużo, dużo kasy.

MrJedi: *Czy mogę...*

Miło, że dał ludziom chwilę radości. On wiedział jak będzie wyglądać trójka. On widział te filmy jako całość. To co się stało z SW VIII-IX pomińmy milczeniem, tego dzieciom nie pokażę, pewnie same zobaczą kiedyś (ta durna ludzka ciekawość). Na Rouge One są jeszcze za małe (zresztą tam też dałoby się zrobić lepiej zakończenie).

Ta, Vader powinien ich dopaść! :P

W ogóle to piszę ten list, ponieważ znowu kupiłem CDA. Zwróciła uwagę ta ciemna okładka, a potem napis, że numer aż do kwietnia. Musiałem zobaczyć co się dzieje. I cieszę się, że jesteś Panie Smuggler. I nawet jesteś Ty Panie Mr Jedi już nie jako duch. To było znowu jak odpalenie starej gry. Ale dużo się jednak pozmieniało. Ty piszesz recenzje. Ze starej gwardii uchował się chyba jeszcze tylko Mac Abra.

I CormaC.

CormaC: *<ostrożnie zagląda przez okno na drugim piętrze, żeby sprawdzić, czy jest już normalnie>*

Ale i tak podziwiam Was, że wytrwaliście. To już prawie 30 lat. Macie mój topór, mój miecz i moje PLN. Będę Was kupował. Córka sobie poprzegląda, a ja też coś tam rzucę okiem (czas, czas, czas). Sentymentalny robi się ze mnie staruszek (BTW ile jest wspaniałych książek dla dzieci, o których człowiek nie miał pojęcia, polecam Pettsona, nawet dorosłym!).

A ja „Siódme wtajemniczenie" Edmunda Niziurskiego (to książka dla dzieci, ale dopiero dorośli potrafią ją docenić) i – szczególnie fanom wikingów – „Rudego Orma" Fransa Gunnara Bengtssona (to z kolei teoretycznie powieść dla młodzieży, lecz dorośli też będą się przy niej dobrze bawili).

Trzymajcie się i dociągnijcie tę gazetę chociaż do kwietnia 2026 i będziemy świętować!

CO mamy dociągnąć?!

MrJedi: *Czy...*

Pozdrawiam

Paweł Rostkowski

Takie tam...

Witam was droga redakcjo i życzę wszystkiego dobrego z okazji waszego ćwierćwiecza.

A konkretniej minęło już 26 lat. Ciągle to jakoś do mnie nie dociera.

MrJedi: *Bo to nie dociera, to dojeżdża.*

Jestem waszym wielkim fanem i stałym czytelnikiem od numeru 09/2016r. Do dzisiaj pamiętam jak mój pierwszy numer kupił mi mój dziadek który z jakiegoś powodu pomylił ją z gazetką Lego dla mojego młodszego kuzyna.

Mogło być gorzej – wtedy jeszcze wychodził Twój Weekend.

Stwierdził więc że odda go mi. Tym samym odkryłem moje dwie nowe pasje
1. Czytanie CD-ACTION
2.Granie w gry

Bowiem dołączona do zestawu gra Styx była moją pierwszą „poważną grą" miałem wówczas jedynie 9 lat więc wcześniejsze doświadczenia z tym medium sprowadzały się do gier Lego, choć nie powiem były naprawdę fajne. Moim ulubionym kątem stały się Na luzie (sedge, że już tego nie ma)

To „sedge" mi zabiło ćwieka, bo za diabła nie mogłem pojąć, co to znaczy (moja znajomość młodzieżowego slangu jest o jakieś 30-40 lat w plecy). Dopiero Bastian podpowiedział, że chodziło o „sadge" (czyli memowy „smutek").

oraz Action Redaction. Z Tego miejsca również chciałbym przekazać pewną sentencję

do mojej ulubionej personie w całej redakcji Smugglerowi, to dzięki twoim lekcjom moi znajomi w dyskusjach nie mają szans, do cięki tobie królowi ciętych ripost.

„Chyba twoja stara" zawsze działa, co nie? („Cięki", niby że jestem cienki!?).

Odchodząc na chwile od tematu czasami czytam moim rodzicom fragmenty cd-action

Znęcanie się nad rodzicami jest karalne!

więc moim postanowieniem jest (jeśli oczywiście wydrukujecie ten list) zacytowanie niniejszej wiadomości moim życiowym wychowawcom: „Na przyszłość zastanówcie dwa razy o co mnie prosicie bo gdy prosicie mnie abym odebrał paczkę z inpostu a kod odbioru jest na waszym e-mailu sprawcie czy pierwszą wiadomością jaką tam nie zobaczę jest „Potwierdzenie zamówienia numer ....." od CD-ACTION a w środku nie będzie informacji „Zamówienie Album chwile chwały i przypały" choć nie powiem jestem z tego powodu niezwykle szczęśliwy ponieważ widzę że moi rodzice widzą w CD-ACTION coś więcej niż tylko mój miesięcznik, a wręcz za moją pasję. I za to im serdecznie dziękuje".

Rodzicom gratulujemy takiego syna. Synowi gratulujemy takich rodziców. Wszystkiego najlepszego!

Niestety, bądź stety zbliżam się do końca mojej wypowiedzi więc z tego powodu chciałbym życzyć wam jako redakcji która za pomocą owej gazetki, i niedawno otwartego yt szczerze polecam ;), ukształtowali mnie jako gracza-a dzięki smugglerowi, też jako człowieka.

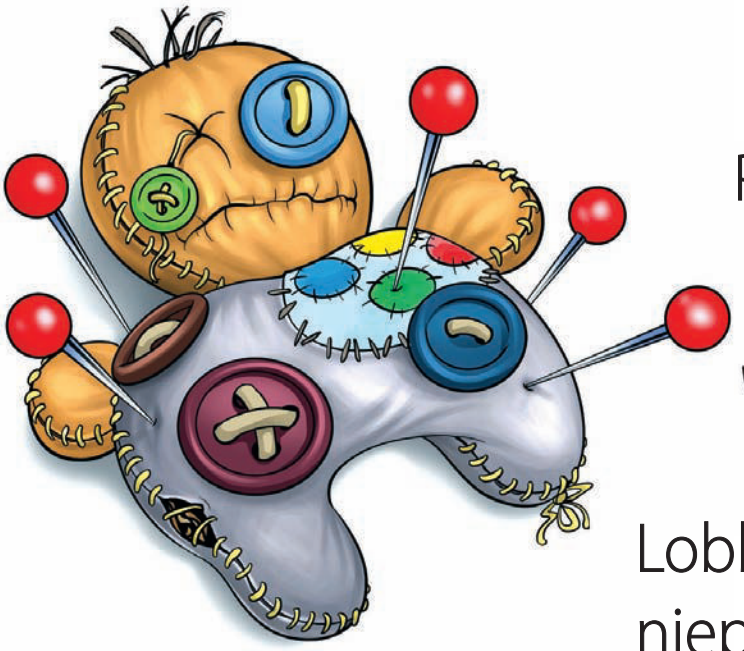
Bartek.W / Thankfulthiara31

Taaa, znowu wszystko moja wina!

MrJedi: *A ty co, Tusk jesteś?*

NA LISTY ODPOWIADALI SMUGGLER, MR JEDI & 9KIER. GOŚCINNIE WYSTĄPILI MAC ABRA I CORMAC. ZILUSTROWAŁ MAREK LENC.

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.



Przegląd kwartału

Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Tajlandzki fan Star Citizena zamienił swój pokój w kokpit statku Crusader Hercules kosztem ok. 30 tys. dolarów. Jak na wielbiciela SC, to bardzo sensownie wydał te pieniądze.

Na forum gry War Thunder po raz kolejny dochodzi do wycieku... tajemnic wojskowych. Wszystkiemu winni fani, którzy w realu mają do czynienia z prawdziwymi czołgami i boli ich, że w grze nie wszystko jest takie, jak w rzeczywistości. I mówią, co dokładnie, przy okazji ujawniając tajne dane... Tym razem pewien mężczyzna podzielił się zastrzeżonymi informacjami na temat chińskiego pocisku przeciwpancernego DTC10-125, wrzucając nawet fotkę pewnego istotnego elementu broni. Wątek szybko zniknął, podejrzewam, że podobnie jak jego twórca.

Wpadł fałszerz, który przez kilka lat sprzedawał swe – w sumie niezbyt starannie wykonane – podróbki starych gier kolekcjonerom tzw. big boksów, zarabiając na tym jakieś 100 tys. dolarów. Oszust był na tyle bezczelny, że niektóre z tych jego dyskietek z grami okazywały się... czyste, tzn. bez żadnej nagranej treści. Nie wiem, czy bardziej zaskoczył mnie jego tupet, czy naiwność nabywców. Stare, a głupie. :P

Diablo Immortal nie zadebiutuje w Belgii i Holandii ze względu na lootboksy uznane w wymienionych krajach za „totalny hazard". Zdaniem tamtejszych rządów umieszczanie w grach skrzynek z losowymi przedmiotami to diablo immoralne zagranie.

Francuzi w trosce o piękno swego języka postanowili zastąpić rozmaite gamingowe terminy zaczerpnięte z angielskiego ich czysto francuskimi odpowiednikami, w większości zresztą dosłownie je tłumacząc (np. „casual gamer" to „joueur occasionnel", czyli „gracz okazjonalny"), a czasem tworząc dziwne jakieś i przydługie terminy. Taki esport od teraz nazywa się „jeu vidéo de compétition" („rywalizacyjną grą wideo"). Na miejscu francuskich graczy powiedziałbym tylko LOL... ups... MDR (mort de rire).

Wiecie, jaki jest gamingowy szczyt bezczelności? Ukraść komuś konsolę PS4, a potem wysłać do niego maila z prośbą o hasło do konta z grami z PlayStation Plus. Dokonał tego pewien rosyjski sołdat, zaznaczając przy tym w mailu do Ukraińca, że chodzi mu tylko o gry, a jego korespondencji czytać nie będzie. Nowemu posiadaczowi konsoli wypada życzyć wielu headshotów i żeby się nieźle rozerwał.

123456, qwerty, zaq12wsx, 123456789, 12345, polska, 1234, lol123, mateusz, 111111 – wedle zestawienia ExpressVPN tak oto brzmi 10 najpopularniejszych w Polsce haseł. Więc jeśli macie coś takiego, to bądźcie mądrzy przed szkodą.

PS ...MATEUSZ?! No, cóż, faktycznie lol123.

Zapewne znacie grę Plague Inc. – jej popularność w trakcie pandemii odczuwalnie wzrosła, dając autorowi niezłe przychody. Jak sam przyznaje, czuje się z tym „niezręcznie". Pewnie płacze przez całą drogę do banku. Ale na takie skrupuły ludowa mądrość poleca napar z rumianku albo wyciąg z konta.

„Wiedźmin 4 jest w fazie preprodukcji!", walą po oczach nagłówki. Oh shit, here we go again... Czyli dopiero za dwa-trzy lata usłyszymy jakieś konkrety, a na razie – tylko bicie piany.

Powstała właśnie polska kryptowaluta. Jest stablecoinem zbudowanym na blockchainie Ethereum i ma utrzymywać powiązanie 1:1 z polskim złotym. Warto o niej wspomnieć dla samej nazwy, która brzmi Cebullion.

Rosyjski rząd dofinansuje kwotą ok. 20 mln dolarów grę RPG o tytule Smuta, w której przedstawione zostaną wydarzenia z 1612 roku, kiedy Rosja odbiła Moskwę, wypierając z niej Polaków. Zdecydowanie wolę to, niż gdyby mieli te 20 baniek wydać na jakiegoś Iskandera.

Twórcy horroru The Callisto Protocol wysoko cenią zarówno siebie, jak i swoją grę. Określają ją bowiem mianem produkcji klasy „AAAA". Hm, jako że to horror, to powinni go klasyfikować raczej jako „AAAAJ!" albo „AAAArgh".

Polskie studio Intelligent Gaming Solutions SA dotychczas prowadziło działalność jako dostawca gier i usług esportowych. Teraz zamierza zmienić branżę na... zbrojeniówkę. I produkować amunicję oraz broń. Oby ta zmiana nie okazała się niewypałem, bo wtedy akcjonariusze mogą zrobić im niezły „pocisk".

Szef studia Saber Interactive, Matthew Karch, stwierdził, że oceny wystawiane przez recenzentów nie wpływają (już) na sprzedaż gier. I bardzo, kurczę, dobrze! Teraz w końcu „świetnie poinformowani" będą zarzucać branie w łapę za wystawienie pozytywnej oceny nie nam, a jutuberom i streamerom.

Wedle badań Polish Gamer Research w 2022 spadła liczba graczy w Polsce – i to aż o dziewięć punktów procentowych w porównaniu z rokiem 2020. Powodem jest

Widzieliście nowe logo Castoramy? To jest sztuka – solidaryzować się jednocześnie z Ukrainą i Commodore Business Machines. Szacun!

m.in. wojna w Ukrainie – gracze woleli śledzić newsy z rzeczywistego świata, zamiast pogrążać się w tym wirtualnym. Cóż, faktycznie odpalenie teraz jakiegoś FPS-a zdaje mi się czasem takie... niestosowne. A i horror jakoś nie na miejscu. Generalnie mam wrażenie, że to świat teraz z nami gra. W kulki.

Ludzie z helpdesku w amerykańskim oddziale EA marudzili, że w ciągu roku ich stawka godzinowa wzrosła zaledwie o jedną dziesiątą dolara. Zarząd firmy rozwiązał ten problem szybko i sprawnie – zwalniając setkę osób (głównie tych, którzy zajmowali się obsługą Fify 22). Nazwano to „ulepszaniem modelu pomocy".

W Battlefieldzie 2042 nowy patch usuwa tryb ze 128 graczami. Bo i tak już ich tylu naraz nie ma na serwerach? Jak tak dalej pójdzie, to BF2042 stanie się grą singleplayerową.

„Zbliżamy się do końca początku". Tak wiceprezes zarządu Microsoftu określił postęp w przejmowaniu Activision Blizzard. Ciekawe, czy dla Activision to początek końca.

WowGrandma78, 80-letnia wielbicielka World of Warcraft, świętowała swoje okrągłe urodziny w nietypowy sposób – subathonem w serwisie Twitch. Streamowała przez 17 dni z rzędu (oczywiście nie non stop). Wow! Starzy to dopiero potrafią się bawić, nie to co dzisiejsza młodzież! 100 lat!

Jak kosztowne może być granie? Cóż, o wiele droższe, niż sobie wyobrażacie. Fani opartej na NFT wietnamskiej sieciówki Axie Infinity (przypominającej Pokémony) pożegnali się łącznie z ponad 620 mln dolarów w kryptowalutach, gdy hakerzy zaatakowali blockchain obsługujący grę. Za moich czasów kasę traciło się na automatach...

W cyklu „czego by tu zrobić symulator, żeby przebić się do świadomości graczy i pojawić na portalach z newsami" przedstawiam... symulator Jezusa, czyli I Am Jesus Christ. Autor zaprezentował nawet kawałek gameplayu. Po jego obejrzeniu poczułem się nieco przybity. Na szczęście to gra PlayWaya, więc jest spora szansa, że nigdy nie wyjdzie. I dzięki Bogu.

Procesory Intel Alder Lake-S mogą się wykrzywiać po osadzeniu na płycie głównej. Producent uspokaja i twierdzi, że nie wpłynie to negatywnie na ich działanie. Mam wrażenie, że nieco tu nagina fakty.

W Chinach gracze mogą swobodnie grać online w tytuły cieszące się oficjalną akceptacją władz. Pozostałe produkcje, np. GTA, nie są wprawdzie blokowane, ale dziwnym trafem, gdy chiński gracz którąś uruchomi, internet działa tak ślamazarnie, że praktycznie uniemożliwia rozgrywkę. Ale jak mawiają tamtejsze władze, „U nas WOLNO grać, w co tylko zechcecie".

W zarządzie Blizzarda powiało grozą, bo z raportów wynika, że przychody firmy spadły w 2022 o 43% w porównaniu z poprzednim rokiem. A do tego liczba aktywnych użytkowników gier tego producenta zmalała aż o 19%, osiągając najniższy poziomu, odkąd zaczęto prowadzić statystki (tj. od 2016). Albo jak wolicie – ubyło ich ponoć aż 63 mln! Czyli wywiało graczy z Zamieci dość konkretnie. Ale, oczywiście, to, że nagle okazuje się, iż Diablo Immortal wyszło też na PC, nie ma z owymi faktami żadnych związków. Ot, przypadek taki.

Dyrektor i założyciel studia odpowiedzialnego za grę Mafia III po siedmiu latach pracy odszedł z firmy. 2K nie podało informacji, co było przyczyną takiej decyzji. Wiadomo, omerta zobowiązuje. Hm, ciekawe, czy dostał „propozycję nie do odrzucenia"...

Activision analizuje przyczyny kłopotów z popularnością Call of Duty: Vanguarda. Jednym z powodów ma być ponoć to, że... gracze nie lubią realiów II wojny światowej. Tak, trzeba przyznać, że komercyjne porażki tych wszystkich gier, których akcję osadzono w latach 1939-1945, w pełni tę tezę potwierdzają. Może jeszcze dodajmy kolejną przyczynę słabości Vanguarda: „...i do tego dokonujemy tam denazyfikacji, co się obecnie źle kojarzy". Jak się wydurniać, to na całego!

Wygląda na to, że „moda" na NFT mija. Najnowsze dane wskazują, że ich sprzedaż spadła o ponad 90%, a wystawione tokeny osiągają znacznie niższe ceny, niż oczekiwano. W końcu jakieś dobre wieści!

Dyrektor generalny Intela, Pat Gelsinger, twierdzi, że niedobór chipów na rynku – i tym samym spore ceny m.in. kart graficznych – potrwa aż do 2024. Gdy się pamięta, że w 2020 zapewniano, iż ta sytuacja poprawi się „już w 2022", to można tylko powiedzieć, że to dość optymistyczna prognoza.

A jednak nas szpiegują, tzn. Amazon używa Aleksy do podsłuchiwania rozmów konsumentów w celu personalizacji reklam. Konkurencja pewnie robi podobnie. („...A WCALE ŻE NIE!", zabrzęczał mój smartfon z Androidem). Szczerze mówiąc, byłbym zaskoczony dopiero wtedy, gdyby udowodniono, że rozmaite korpo jednak tego NIE robią...

Twórcy z Cloud Imperium Games pracują nad systemem... lepszej deformacji prześcieradeł w Star Citizenie, tj. chcą, aby pościel była realistycznie wygnieciona po tym, jak postać wstanie z łóżka. ...Oh sheet!

Strauss Zelnick będzie zarządzał studiem Take-Two do 2029 roku. A w jego kontrakcie zawarto paragraf głoszący, że dostanie dodatkowe premie w akcjach spółki, jeśli ta osiągnie określone poziomy „powtarzalnych wydatków użytkowników", czyli mikrotransakcji. To, jakbyście się zastanawiali, jest obecnie w grach wideo najważniejsze dla ich producentów.

PS Take-Two tylko od kwietnia do grudnia ubiegłego roku zarobiło na mikropłatnościach ponad 1,65 mld dolarów, czyli niemal dwa razy więcej niż na samych grach...

4 maja w Babylon's Fall grało na Steamie... jak myślicie, ilu ludzi? Otóż aż jedna osoba. Tak, jedna. Podobno była to matka głównego programisty – weszła na serwer, żeby powiedzieć synowi, że obiad na stole. 9 maja przez moment liczba graczy wynosiła zaś zero. Zaiste, upadek. ***[Smg]***

Coś dla fanów kolekcjonujących figurki z gier. Firma Game Lady Doll wprowadziła na rynek sekslalki, m.in. wzorowane na Ciri. Jakby jakiś wasz kolega pytał, to po jakieś 12 tysięcy są.

TO ŻYJE!

100 STRON

DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER!

- MASA RETROPUBLICYSTYKI
- RECENZJE KLASYCZNYCH GIER
- MAGAZYN RETROKULTURALNY
- FAJNE PREZENTY DLA CZYTELNIKÓW

JUŻ

W SPRZEDAŻY!

15,99 ZŁ

www.pl.jbl.com/Gaming

JBL QUANTUM GAMINGOWE ZESTAWY SŁUCHAWKOWE

Uzyskaj najwyższą przewagę nad konkurencją dzięki gamingowym zestawom słuchawkowym JBL Quantum. Bazując na latach badań, łączymy precyzyjnie zaprojektowane zestawy słuchawkowe z niestandardowym, najnowocześniejszym oprogramowaniem, aby umieścić Cię w centrum akcji. Doświadcz hiperdokładnego, wciągającego dźwięku, który ujawnia każdy szczegół otaczającego Cię świata - dzięki czemu możesz wznieść się na sam szczyt.

tp-link

NOWA generacja WiFi w Twoim domu

Router WiFi 6 AX3000

Archer AX55

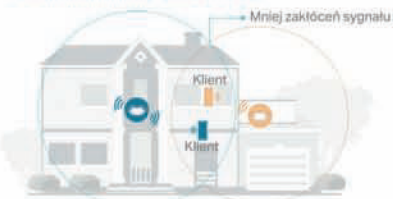
Niesamowicie szybkie WiFi do 3 Gb/s
Ultrapłynna transmisja

Router wykorzystuje modulację 1024-QAM oraz kanał o szerokości 160 MHz, by zwiększyć wydajność sieci i uzyskać niezwykle wysokie prędkości połączeń WiFi. Korzystając z symulatora VR nie doświadczysz zakłóceń, a streaming filmów 8K zapewni Ci niesamowite doznania.

4x większa pojemność
Rozwiązanie dla przeciążonych sieci

Router korzysta z technologii MU-MIMO, OFDMA oraz kolorowania BSS, co pozwala zwiększyć pojemność sieci aż czterokrotnie. Podłącz bezprzewodowo tyle sprzętów ile potrzebujesz i zmień swój dom w wirtualne królestwo.

Wyeliminuj zakłócenia generowane przez sąsiadów
Mechanizm kolorowania BSS



Sieci bezprzewodowe, z których korzystają Twoi sąsiedzi mogą być przyczyną zakłóceń sygnału WiFi w Twoim domu. Mechanizm kolorowania BSS eliminuje ten problem. Router oznacza ramki swojej sieci, dzięki czemu urządzenia ignorują transmisje z sąsiednich sieci.

www.tp-link.com.pl